7/98

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

Spielbare Exklusivdemos
Freespace
Mech Commander

Unreal

Exklusivtest der neuen 3D-Action-Referenz
Top-Grafik, schlaue Gegner, Bombast-Levels

Die Siedler 3

Blue Bytes Aufbau-Epos schlägt zurück

Commandos

Nervenzerfetzende Echtzeit-Taktik

Tips & Tricks
Anno 1602
Cheat-Tool, Profi-Tips
StarCraft
35 Multiplayer-Taktiken
Tips & Tricks

GameStar 7/98
2 spielbare Exklusivdemos
Mech Commander
Descent: Freespace
Cheatprogramm zu Anno 1602
Weitere Demos: Frankreich 98 - die WM, Have a NICE Day 2 (neue Demo!), Monster Truck Madness 2, Quest for Glory 5, Grand Prix Legends (3Dfx, Rendition), Formel 1 ´97 (Direct3D), Liberation Day, Motorhead, Seven Kingdoms - Ancient Adversaries. Videos: Unreal, Diablo 2, Warcraft Adventures, GameStar TV. Aktualisierte Treiber: Diamond Fire GL 1000 Pro, Diamond Monster 3D 2, Miro Highscore 3D 2, Guillemot Maxi Sound 64, Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio, Terratec EWS 64 XL/L, Thrustmaster Pro Panel. Patches: Anno 1602, Age of Empires, F1 Racing Sim, M1 Tank Platoon, Total Annihilation, Ultimate Race Pro und 13 weitere. Special: Grand Theft Auto. Plus: T-Online, Ikarus Virus Tools, Paint Shop Pro 5.0, Hypersnap 3.11, Lesersoftware u.v.a.

Spielbare Exklusivdemos: Freespace Mech Commander

Spielbare Exklusivdemos
Freespace Interplays Weltraumknaller
Mech Commander Echtzeit-Strategie
Weitere Demos: Frankreich 98 – die WM, Have a NICE Day 2 (neue Demo!), Monster Truck Madness 2, Quest for Glory 5, Grand Prix Legends (3Dfx, Rendition), Formel 1 ´97 (Direct3D), Liberation Day, Motorhead, Seven Kingdoms – Ancient Adversaries.
Videos: Unreal, Diablo 2, Warcraft Adventures, GameStar TV. Patches: StarCraft, Anno 1602, Age of Empires, F1 Racing Sim, M1 Tank Platoon, Total Annihilation u.v.m.



Vergleichstest: Joysticks, Gamepads und Force Feedback ★ 300 Tips & Tricks

GameStart!

Die Aussage »neue Genre-Referenz« kommt uns wirklich nicht leicht über die Lippen – doch **Unreal** hat sich diese Einstufung mit seiner famosen Actionkost redlich verdient. Nach vier Jahren Entwicklungszeit überholt Epics Prachtstück technisch die berühmte id-Engine und zieht spielerisch mit dem atmosphärisch dichten **Jedi Knight** gleich. Die begeisterten Reaktionen der US-Spielefans (dort ist das Spiel schon im Laden erhältlich) stimmen übrigens voll mit unserem Testergebnis überein.

Unser diesmaliger Hardware-Schwerpunkt dreht sich um Joysticks aller Art. Um Sie nicht mit seitenlangen Kurzbeschreibungen zu langweilen, haben wir aus dem schier unüberschaubaren Angebot eine Vorauswahl von 60 Geräten getroffen. Diese wurden dann aufwendig getestet, bis die jeweils fünf besten Exemplare in drei Kategorien feststanden. Und nur die stellen wir Ihnen detailliert vor – nach der Devise »Klasse statt Masse«.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist gerade in Atlanta die weltgrößte Computerspielemesse zu Ende gegangen. Im nächsten Heft präsentieren wir Ihnen einen ausführlichen Messebericht mit den heißesten Neuigkeiten und wichtigsten Gerüchten von der E3 (Electronic Entertainment Expo). So wissen sie schon im Sommer, auf welche Highlights Sie sich Weihnachten freuen können.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



7/98



54 Exklusivtest in GameStar: Mit genialer Grafik und packender Atmosphäre setzt Unreal neue Maßstäbe im Action-Genre.



Aktuell

Gerüchte, Szene

Spiele-News

Technik-News

Kolumnen

Previews

Tests

Titelstory: Unreal

Action

Strategie

Sport

Simulationen

Adventures

Budget

Tips & Tricks

Hardware

Rubriken

Siedler 3



24 Bald wuselt's wieder am Bildschirm: In unserem Mega-Preview finden Sie alle Fakten zu Die Siedler 3.

Commandos



84 Hochspannung ist angesagt, wenn Sie in Commandos eine Elitetruppe mitten ins Feindesland führen.

Comanche Gold



110 Fesselnde Missionen und tolle Grafik machen Comanche Gold zum Simulations-Hit.



Exklusiv: Mech Commander, Descent: Freespace, Cheatprogramm Anno 1602

Demos: Frankreich 98 – die WM, Nice 2, Monster Truck Madness 2, Quest for Glory 5, Grand Prix Legends, Formel 1 97, Liberation Day 97, ...
Plus jede Menge Patches, Treiber, Tools, Programme und Zusatz-Levels...

ausführlicher CD-ROM Inhalt 169

Gerüchte, Szene

Eine Frage der Leere

Neulich beim Aufräumen ist es mir wieder aufgefallen: Spieleschachteln enthalten neben der eigentlichen CD und einem (meist ultradünnen) Handbuch vor allem eins: Luft. Das Symptom ist genreübergreifend: Egal ob Eishockey-Epos (NHL 98) oder Actionphänomen (Tomb Raider 2), alle kämen mit einem Bruchteil der Verpackung genauso gut aus.

Okay, kleine Packungen verschwinden im Händlerregal nur allzu schnell aus dem Blickwinkel potentieller Kunden. Aber könnte man dann die Schachteln nicht zumindest etwas origineller als im Standard-Rechteck-Format gestalten? Als Positivbeispiel mag die Displaybox der US-Version von Army Men gelten, in die unter durchsichtigem Kunststoff zwei Plastiksoldaten integriert sind. Überhaupt sollten sich europäische Distributoren eine Scheibe von Ihren amerikanischen Kollegen abschneiden. In den USA sind aufwendig gestaltete Schachteln keine Seltenheit und begehrte Sammlerstücke. Das wäre auf jeden Fall eine sinnvolle Maßnahme gegen Raubkopien in schmucklosen Jewelcases. Und damit wären notwendige Mehrkosten sicherlich mehr als abgedeckt.

Mick Schnelle
Redakteur



Age of Empires: Angeblich sind neue Missionen für Echtzeit-Historiker in der Mache.

Age of Empires

Angeblich arbeiten Microsoft und das Entwicklerteam Ensemble Studios derzeit an einer Missions-CD für das Echtzeit-Strategieepos **Age of Empires**. Das Addon soll gegen Jahresende im Laden stehen und neben weiteren Aufträgen auch frische Einheiten bieten. Den Gerüchten zufolge sollen die neuen Missionen zur Zeit des Aufstiegs von Rom beginnen.

WarCraft Adventures



WarCraft Adventures: Mitte Mai in der GameStar-Redaktion noch stolz von Bill Roper präsentiert, zwei Wochen später eingestellt.

Blizzard hat kurzfristig alle Arbeiten am Ork-Abenteuer **WarCraft Adventures** eingestellt. Wie die Firma in einer Presseerklärung mitteilt, sei es angesichts des »gegenwärtigen Status des Spiels und der immer schneller voranschreitenden Technik in der Branche nicht möglich«, **WarCraft Adventures** »innerhalb eines überschaubaren Zeitraums zu beenden.« Die Entscheidung sei Blizzard »extrem schwergefallen«. Man wolle aber »keinen Titel veröffentlichen, der den außergewöhnlich hohen Qualitätsstandards« der Spieleschmiede nicht entspäche. Die Entscheidung kommt überraschend. Erst Mitte Mai hatte Bill Roper, der Co-Produzent von **WarCraft Adventures**, das Spiel in der GameStar-Redaktion präsentiert.

Unreal

Cliff Bleszinski, der Haupt-Leveldesigner und Co-Produzent von **Unreal**, hat gegenüber GameStar bestätigt, daß definitiv eine Missions-CD für den 3D-Actionknaller erscheinen wird. »Außerdem«, so Bleszinski, habe man bei Epic MegaGames schon »sehr viele gute Ideen für eine mögliche Fortsetzung«. Nebenbei hat er auch das Geheimnis um eine der Waffen gelüftet: Warum heißt der Raketenwerfer »Eightball«, wenn er doch nur maximal sechs Geschosse ausspuckt? Bleszinski dazu: »Es sollten mal acht sein, das war aber zu stark. Außerdem konnten wir an dem Modell keine acht Röhren befestigen.«



Cliff Bleszinski: Der Unreal-Leveldesigner lüftet das Geheimnis um den Raketenwerfer.

Tomb Raider

Lara Croft macht nach ihrem Auftritt als schießwütige Gegnerin der Ärzte auch weiterhin Karriere außerhalb der Spieleszene. Demnächst kommt Fräulein Croft sogar zu literarischen Ehren: Angeblich schreibt momentan der kanadische Schriftsteller Douglas Coupland, Autor von Kult-Büchern wie **Generation X**, **Shampoo Planet** oder **Microsklaven**, an einem Werk mit dem Titel **Lara Croft and The Tomb Raider Phenomenon**. Ein geplanter Auftritt von Lara als virtuelle Interview-Partnerin in der **Harald-Schmidt-Show** ist Gerüchten zufolge dagegen am Geld gescheitert. Schmidt wollte die computeranimierte Schönheit zwar unbedingt befragen, Sat 1 sagte angesichts von satten 200.000 Mark Produktionskosten für runde 5 Minuten aber schnöde



»Nein«.

Der Herr der Ringe Online

Sierra hat sich die Computerspiel-Lizenzrechte an J.R.R. Tolkiens Der Herr der Ringe gesichert. Erstes Großprojekt mit dem legendären Fantasy-Stoff soll ein Internet-Spiel in der Art von Ultima Online werden. Mehrere Zehntausend Spieler sollen sich gleichzeitig als Elfen, Hobbits oder Zwerge in einer gigantischen Mittelerde tummeln und sogar bekannte Orte wie Moria oder Bruchtal besuchen können. Sierra plant angeblich, das Spiel einige Generationen nach Der Herr der Ringe anzusiedeln. Wann Mittelerde die Online-Pforten eröffnet, steht derzeit noch nicht fest.



Klingon Academy: David Warner spielt wieder Kanzler Gorkon.

Klingon Academy

Interplay hat die Schauspieler Christopher Plummer und David Warner für die Zwischensequenzen von Klingon Academy verpflichtet. Die beiden übernehmen wieder ihre Rollen aus Star Trek 6: Plummer gibt den terranerfeindlichen, glatzköpfigen General Chang und Warner den besonnenen Kanzler Gorkon; Warner steht auch im Wing Commander-Film als General Tolwyn vor der Kamera.



Klingon Academy: Interplay bastelt derzeit an frühen Entwürfen für neue Raumschiffe.

Klingon Academy wird der inoffizielle Nachfolger zu Starfleet Academy. Anders als der Vorgänger spielt die Handlung diesmal nicht nur im Simulator. Als klingonischer Kadett Torlek sollen Sie sogar den Heimatplaneten der Kriegerrasse retten. Neben einer etwas stärkeren Ausrichtung als Großkampfschiff-Simulation soll die klingonische Sternenflieger-Uni vor allem optisch mehr bieten als Starfleet Academy – allerdings nicht vor dem Frühjahr ’99.

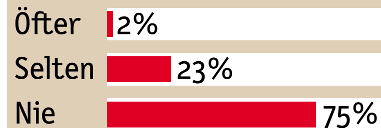
Myst

Zu den Adventure-Verkaufserfolgen Myst und Riven: The Sequel to Myst soll es einen Nachfolger geben. Die Fortsetzung wird Gerüchten zufolge wieder in den gleichen Renderwelten spielen wie die beiden Vorgänger. Angeblich übernehmen Sie im dritten Teil jedoch die Rolle eines der mysteriösen D’ni-Aliens. Diesmal kümmert sich mit Rand Miller nur einer der beiden Myst-Schöpfer um das Spieldesign; Brüderchen Scott dreht derzeit einen Film – der anscheinend ebenfalls in der Myst-Welt angesiedelt ist.

Frage des Monats

In Ausgabe 6/98 fragten wir: »Spielen Sie Online-Spiele per Internet?«

Ergebnis: Drei Viertel der befragten Leser spielen keine Online-Spiele im Internet.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 6/98.

LucasArts



Knuffelhase Max ist nicht mehr. Zumindest nicht in künftigen Spielen von LucasArts. Bislang war es Tradition, das morbide grinsende Karnickel als »Easter Egg« in fast jedem Titel zu verstecken. Mal diente sein flauschiger Schädel als Grundriß für einen Level, mal tauchten seine molligen Umrisse als Schatten auf. Jetzt mußte die Firmenleitung aus rechtlichen Gründen ein absolutes Max-Verbot für kommende Programme erlassen. Angeblich wird derzeit in den LucasArts-Entwicklungs-

News-Ticker

WING COMMANDER FILM: An der Börse von Hollywood werden Aktien des Chris-Roberts-Films gehandelt. Wer mitspekulieren möchte: Zum Redaktionsschluß lag der Kurs bei rund 10 Dollar. ★★★ **ACTIVISION:** Der Hersteller hat die Spiele-Rechte an der amerikanischen Militaria-Postille Soldier of Fortune erworben. Das erste Programm, von Raven Software umgesetzt, soll auf der Quake-2-Engine basieren. ★★★ **NOVALOGIC:** Die Comanche-Entwickler haben einen waschechten General der US-Airforce angeheuert. Lt. Gen. Robert D. Springer soll laut Firmen-Boß John Garcia vor allem für gute Verbindungen zum amerikanischen Militär sorgen. ★★★ **FIRST KONTAKT:** Microprose hat die PC-Umsetzung des Star-Trek-Kinoerfolgs von der Erscheinungsliste gestrichen und konzentriert alle verfügbaren Ressourcen statt dessen auf Klingon Honor Guard. ★★★ **I-WAR:** Für das erfolgreiche Weltraumspiel – in den USA immer noch nicht veröffentlicht – soll demnächst ein Patch mit Unterstützung für 3D-Karten erscheinen. ★★★ **TOPWARE INTERACTIVE:** Der Spiele-Ableger der D-Infonauten hat sich von Sir-Tech die europäischen Rechte an Jagged Alliance 2 und Wizardry 8 gesichert. ★★★ **3DFX:** Wie der Hersteller von 3D-Grafikprozessoren bekanntgab, ist im Mai der viermillionste Voodoo-Chip über die Ladentheken gewandert. In dieser Zahl sind alle erhältlichen Voodoo-Varianten enthalten. ★★★ **ELECTRONIC ARTS:** Der Spiele-Konzern geht eine Partnerschaft mit Square Soft ein, den Entwicklern von Final Fantasy. Der siebte Teil der kultigen Rollenspiel-Reihe erscheint aber noch bei Eidos.

Spiele News

Gebremste Sammelwut!

Sind Sie Sammler? Einer von denen, die Briefmarken mit Fehldruck, CDs von südwestkalifornischen HipHop-Bands oder gelbe Ferraris horten? Das Schöne an einer Sammlung ist, daß man auch nach Jahren noch Spaß dran hat. Ich sammle PC-Spiele, und bislang hatte ich jede Menge Spaß dabei. Da kam ein Spiel auf den Markt, ein Jahr später der zweite Teil, und so ging das weiter. Jetzt erscheint das reguläre Programm, dann die Special-Edition, dann die Missions-CD und diverse Updates, schließlich gibt's das Ganze mit Editor und drei Zusatzlevels – wo, bitteschön, soll der normale Spielesammler da anfangen?

Echte Sorgen bereitet mir aber ein anderes Problem. Während ich meine ganz alten Lieblinge noch im DOS-Modus spielen kann, sieht es für einige moderne Titel künftig düster aus. 3Dfx, Direct-X, und wie die Techniken alle heißen, sind schon jetzt teilweise nicht mal mit dem eigenen Vorgänger kompatibel. Auch wenn Konsolen sonst nicht mein Fall sind: Ein altes Nintendo kann ich relativ platzsparend im Schrank unterbringen. Mit den Einzelteilen eines PC geht das nicht – mal abgesehen davon, daß eine momentan zeitgemäße 3D-Karte in zehn Jahren sicher nicht mit dem dann aktuellen Rechner funktionieren wird. Wäre schön, wenn sich das alles ändern würde. Sonst muß ich doch auf Briefmarken umsteigen.

Peter Steinlechner
Redakteur

Duke Nukem Forever

Laut 3D-Realms macht das 3D-Actionspiel **Duke Nukem Forever** gute Fortschritte, nachdem hauseigene Programmierer seit Dezember '97 die **Quake 2**-Engine an die speziellen Bedürfnisse des sprücheklopfenden Ballermanns angepaßt haben. Seine nächsten Abenteuer erlebt Duke in Las Vegas und der berühmt-berüchtigen Area 51. Ob er dabei auch am Steuer von diversen Vehikeln sitzen darf, ist derzeit noch nicht entschieden – unter anderem ist aber eine Harley im Gespräch. »Hail to the king« heißt es voraussichtlich im 1. Quartal '99.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91



Duke Nukem Forever: Mürrische Provinzler sind auf Duke nicht gut zu sprechen.

Bundesliga Manager 98

Pünktlich zu Beginn der nächsten Fußball-Saison will Software 2000 den **Bundesliga Manager 98** mit aktuellen Daten und offizieller DFB-Lizenz veröffentlichen. Künftig soll sich der Elfmeterschütze manuell bestimmen lassen, das Mannschafts-Prämiensystem wird wieder eingeführt und die Grafik-Engine soll etwas schneller werden. Registrierte Besitzer der Vorgängerversion sollen den **Bundesliga Manager 98** zum Preis von 40 Mark als Update erwerben können.

Info: Software 2000, ☎ (05241) 98 60 10



Bundesliga Manager 98: Künftig bestimmen Sie den Elferschützen selbst.

Starfleet Command

An einem originellen Strategiespiel im **Star Trek**-Universum arbeitet derzeit Interplay. In **Starfleet Command** verfolgen Sie das Geschehen auf dem Hauptschirm. Mit der Maus sollen Sie in Echtzeit bestimmen, wohin Ihr Schiff fliegt, welche Manöver es in Kämpfen ausführt und welche Phaser oder Photonentorpedos welches Ziel anvisieren. Gleichzeitig müssen Sie sich um Ihre Crew kümmern – sonst soll es sogar zur Meuterei kommen können. Das Sternenflotten-Kommando übernehmen Sie frühestens im Herbst '98.



Starfleet Command: Raumschlachten im All.

Info: Interplay, ☎ (0211) 523 22 22

Expendable

An **Expendable**, einem Action-Shooter auf Basis der **Incoming**-Engine, arbeitet Rage Software. Als sich die Menschheit immer weiter ins All ausbreitet, trifft sie auf garstige Aliens. Sie steuern ein Elitetrüppchen durch 3D-Landschaften, um die Außerirdischen zu vernichten. Nicht immer sind Sie zu Fuß unterwegs, sondern dürfen auch das eine oder andere Vehikel chauffieren. **Expendable** erscheint frühestens im ersten Quartal 1999.

Info: Rage, www.rage.co.uk

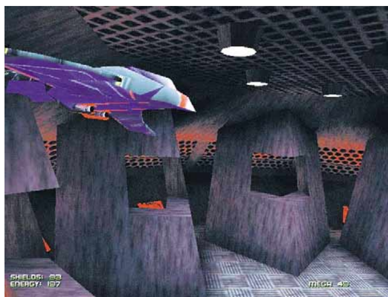


Expendable: Klassische Actionkost aus der 3rd-Person-Perspektive.

Descent 3

Gute Zeiten für Fans freifliegender 3D-Action. **Forsaken** steht seit kurzem im Laden, jetzt nimmt auch **Descent 3** mit einer nagelneuen Grafik-Engine allmählich Gestalt an. Im dritten Teil des Genre-Klassikers flitzen Sie nicht nur durch Minen, sondern sollen auch durch planetare Atmosphären jagen können. Die geplanten 15 Levels sollen viel Kurzweil bieten – künftig müssen Sie nicht nur je einen Generator zerstören, sondern auf dem Weg dorthin deutlich mehr Unteraufgaben als im Vorgänger erledigen. **Descent 3** hebt voraussichtlich Ende '98 ab.

Info: Interplay, ✆ (0211) 523 22 22



Descent 3: Künftig kämpfen Sie nicht nur in Minen, sondern auch auf Planetenoberflächen.

Castrol Honda Superbike

Interactive Entertainments Motorradrennen **Castrol Honda Superbike** nähert sich der Fertigstellung. Mit einem Feuerstuhl des Sponsors brettern Sie über neun auf der ganzen Welt angesiedelte Kurse. Bevor es in die Meisterschaft geht, tunen Sie Ihr Motorrad per PC-Schraubenzieher. Als Belohnung für den Championstitel sollen Sie auf einer detailgetreuen Kopie der anspruchsvollen Honda-Teststrecke in Motegi Ihre Kurven drehen können.

Info: Funsoft, ✆ (0231) 96 51 11



Castrol Honda Superbike: Wilde Aufholjagd in fernöstlichen Landschaften.

Delta Force

Auf den Spuren von **Spec Ops** schickt auch NovaLogic eine militärische Spezialeinheit ins Rennen. In **Delta Force** übernehmen Sie das Kommando der gleichnamigen Elitetruppe des US-Militärs. In den geplanten 40 Einsätzen steuern Sie einen Soldaten durch abwechslungsreiches Terrain und legen Staatsfeinden das Handwerk, computergesteuerte Kollegen sind stets mit von der Partie. Das Geschehen verfolgen Sie wahlweise mit den Augen Ihrer Figur oder aus der **Tomb Raider**-Perspektive. In **Delta Force** soll erstmals NovaLogics VoxelSpace-3-Engine zur Anwendung kommen, die die Entwickler mit Objekten aus der gut bestückten **Comanche**- und **Armored Fist**-Grafikbibliothek füllen wollen.



Delta Force: Kämpfen für den Präsidenten.

Info: Funsoft, ✆ (0231) 96 51 11

Fighter Legends

Freunde historischer Flugsimulationen wurden in den letzten Jahren etwas vernachlässigt. Jetzt nehmen sich mit **Fighter Legends** die Experten von Jane's der Sache an. Voraussichtlich im September dürfen Sie während der Ardennen-Offensive auf Seiten der Alliierten oder der Luftwaffe in einem von sieben Jägern Platz nehmen, darunter die Spitfire und Me-262. Neben einer neuen Grafik-Engine, die auch die Darstellung riesiger B-17 Schwärme erlaubt, soll sich das Programm vor allem durch seine Einsteigerfreundlichkeit auszeichnen.

Info: Electronic Arts, www.ea.com



Fighter Legends: Einsteiger fliegen mit akkurat nachgebauten Propellermaschinen.

Dark Secrets of Africa

Die deutsche Spielefirma New Generation Software werkelt fleißig am isometrischen Mix aus Action und Adventure **Dark Secrets of Africa**. Als tollkühner Abenteurer sollen Sie auf dem schwarzen Kontinent ein legendäres Pharaonen-Grab finden. Auf der Reise begleitet Sie ein Trupp aus Jägern, Trägern und einheimischen Führern.



Dark Secrets of Africa: Ein Heldentrupp durchforstet düstere Gemäuer.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[5]	Anno 1602
2	NEU	StarCraft
3	[1]	Age of Empires
4	[2]	Jedi Knight
5	[3]	Tomb Raider 2
6	[4]	FIFA 98
7	[7]	Diablo
8	[6]	C&C2: Alarmstufe Rot
9	[8]	Grand Theft Auto
10	[9]	Wing Commander Prophecy
11	[11]	Total Annihilation
12	[17]	F1 Racing Simulation
13	[10]	Curse of Monkey Island
14	[14]	NHL 98
15	[15]	Dungeon Keeper
16	[-]	Anstoss 2
17	[18]	Worms 2
18	[-]	Dark Reign
19	[13]	Incubation
20	[-]	WarCraft 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Mech Commander

Zu Mech Commander gibt's neue Infos. In dem Echtzeit-Strategiespiel im BattleTech-Universum wickeln Sie Forschung, Ein- und Verkäufe zwischen den Einsätzen ab, der sonst gewohnte Basisbau in den Missionen soll entfallen. Weil deshalb im Kampf keine Verstärkung produziert werden kann, ist die Auswahl der richtigen Einheiten vor Schlachtbeginn besonders wichtig. Es wird möglich sein, die Metallorgane feindlicher Blechkrieger gezielt auszuschalten. Die detaillierten Landschaften lassen sich in mehreren Stufen zoomen. Mech Commander glänzt mit imposanten Explosionen und Lichteffekten. Eine exklusive Demo mit zwei spielbaren Levels finden Sie auf der GameStar-CD.



Mech Commander: Strategieschlachten im BattleTech-Universum mit imposanten Grafiken und Explosionen.

Info: Microprose, (0521) 966 54-0

Leisure Suit Larry's Casino

Al Lowe kann's nicht lassen: Diesmal schickt er Möchtegern-Playboy Larry in ein virtuelles Spielkasino. Der besteht in Leisure Suit Larry's Casino keine amourösen Abenteuer, sondern frönt seinem zweiten Laster: zocken. Vier typische Spiele stehen zur Auswahl, nämlich Poker, Blackjack, Roulette und das hierzulande wenig bekannte Craps. Eine ausführliche Online-Hilfe erklärt die jeweiligen Regeln. Wer sich via Internet in Sierras Server einloggt, verjubelt sein (Spiel-)Geld auch am einarmigen Banditen oder besucht diverse Chat-Lobbys, in denen es Larry-typisch recht frivol zugehen soll. Die englische Version ist fertig, eine komplett lokalisierte Fassung mit deutschen Witzen (Bayern-Spott statt Texaner-Scherzen) soll demnächst folgen.



Larry's Casino: »Anregende« Erlebnisse hat Larry im Glücksspiel-Palast.

Info: Sierra, (06103) 99 40 40

Colin McRae Rally

Die Schlagloch-Simulation Colin McRae Rally von Codemasters geht ihrer Fertigstellung entgegen. In acht Ländern loten Sie auf 54 Etappen mit einem von zwölf Wagen die Grenzen des möglichen Driftwinkels aus. Ersten Proberunden nach zu urteilen, könnte das auf der TOCA-Engine basierende Schotterepos vor allem in punkto Steuerung und Fahrgefühl völlig neue Maßstäbe setzen.

Info: Codemasters, (089) 23 03 51 88



Colin McRae Rally: Australien ist nur eine von acht detailliert umgesetzten WM-Stationen.

GameStar-Charts JUNI JULI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal	3D-Action	Epic MegaGames	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	NovaLogic	89%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	Blizzard	90%
4	Frankreich 98	Sportspiel	Electronic Arts	88%
5	Commandos	Echtzeit-Taktik	Eidos	85%
6	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	Crystal Dynamics	83%
7	Hexplore	Rollenspiel	Infogrames	79%
8	F-15	Flugsimulation	Electronic Arts	77%
9	Micro Machines V3	Actionspiel	Codemasters	76%
10	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	76%
11	Army Men	Actionspiel	3DO Studios	74%
12	KKND 2	Echtzeit-Strategie	Beam Software	74%
13	Plane Crazy	Actionspiel	Ubi Soft	74%
14	Might & Magic 6	Rollenspiel	New World Comp.	73%
15	MS Golf '98 Edition	Golf-Simulation	Microsoft	73%
16	Motorhead	Rennspiel	Gremlin	72%
17	iF-22 Version 5.0	Flugsimulation	Interactive Magic	71%
18	Xenocracy	Weltraumspiel	Ubi Soft	71%
19	World League Soccer	Fußball-Simulation	Eidos	70%
20	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	Eidos	69%

Die 20 besten PC-Spiele im Juni und Juli. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 06/98 und 07/98.

Spiele News

Trespasser

Für das Entwicklerteam des Actionspiels Trespasser hat Steven Spielbergs Spieleschmide DreamWorks Interactive mittlerweile zahlreiche Designer des 3D-Klassikers System Shock abgeworben. In Trespasser sollen Sie auf der Lost World-Kinoinsel Site B gegen gefräßige



Trespasser: Ein paar Tonnen Saurier stampfen wütend auf Sie zu.

Velociraptoren oder mächtige Triceratops kämpfen. Die Computer-Dinos sollen sich dank ausgeklügelter KI-Algorithmen fast wie ihre ausgestorbenen Vorbilder verhalten. Beispielsweise lassen sie es – wenn der große Magen bereits voll ist – auch mal beim neugierigen Beschnuppern bewenden. Die Dino-Jagdsaison will Microsoft im 4. Quartal '98 eröffnen.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

Knights and Merchants

Der Siedler 2-Programmierer Peter Ohlmann und sein Entwicklerteam Joymania bleiben den eigenen Wurzeln treu. In Knights and Merchants, das Joymania derzeit für Topware bastelt, bauen Sie aus 24 verschiedenen Betrieben wie Schmieden, Windmühlen und Bergwerken ein Wirtschaftssystem auf. Neben dem Aufbaupart soll vor allem der



Knights and Merchants: Zumindest optisch kriegen die Siedler Konkurrenz.

Kampf mit zirka zehn Truppentypen eine größere Rolle spielen. So berücksichtigt das Programm bei der Schadensberechnung beispielsweise Formation und Ausrichtung der Soldaten, die Sie wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel direkt kommandieren. Ihr mittelalterliches Königreich beherrschen Sie ab August '98.

Info: Topware, ✆ (0621) 480 50

Pizza Syndicate

In Pizza Syndicate, Nachfolger der Ristorante-Simulation Pizza Connection, errichten Sie in über 20 Städten und 30 Missionen in aller Welt ein Gastrono-



Pizza Syndicate: In den mit über 100 Einwohnern bevölkerten Iso-Städten soll es sogar Tag- und Nachtwechsel geben.

mie-Imperium. Auf der dunklen Seite der Teigfladen sollen sich Schutzgelder und Waffenhandel als lukrative Geldquellen erweisen. Lästige Konkurrenten werden mit Ratten, Kakerlaken oder Schlägertrupps zur Zusammenarbeit überredet. Wer den legalen Weg wählt, gewinnt seine Kunden statt dessen durch Wartung und Service. Ein paar Mark Bestechungsgeld an den Bürgermeister helfen allerdings auch weiter. Noch im September '98 liefern Sie sich Verfolgungsjagden mit der Polizei oder fordern gegnerische Paten zum Duell heraus.

Info: Software 2000, ✆ (05241) 98 60 10

Adidas Power Soccer 98

Außer Fifa 98 und Frankreich 98, beide von EA Sports, brachte das WM-Jahr bislang keine Fußball-Knüller hervor. Das will Psygnosis mit Adidas Power Soccer 98 ändern. Neben der WM dürfen Sie in den Europa-, Afrika- und Südamerikacups oder in einer von elf Nationalligen Ihr Fußballglück versuchen. Trotz der komplexen Steuerung ist der Spielablauf eher unkompliziert-flott. Der Anstoß erfolgt voraussichtlich im August. '98

Info: Psygnosis, ✆ (069) 66 54 34 00



Adidas Power Soccer 98: Komplexe Steuerung und eine Menge Spielmodi sollen für Dauermotivation sorgen.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Anno 1602
2	NEU	StarCraft
3	NEU	Autobahn Raser
4	[2]	Tomb Raider Director's Cut
5	[-]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[4]	Tomb Raider 2
7	[3]	Age of Empires
8	[18]	Anstoss 2
9	NEU	Incoming
10	[13]	F1 Racing Simulation
11	[8]	Flight Simulator 98
12	[5]	FIFA 98
13	[10]	Formel 1 97
14	[6]	M1 Tank Platoon 2
15	[-]	Grand Theft Auto
16	[7]	Riven: The Sequel to Myst
17	[9]	Red Baron 2
18	[11]	Fallout
19	[17]	Wing Commander Prophecy
20	[-]	Hexen 2

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Neue 3D-Chips

Die Flutwelle neuer Grafikbausteine rollt unaufhaltsam weiter. Alleine in den letzten Wochen wurden wieder drei neue Projekte bekannt. Nachdem TriTech das Ende des **Pyramid 3D** ankündigte, werkeln dessen Entwickler BitBoys Oy (ehemalige Mitglieder der berühmten Demotruppe »Future Crew«) bereits an einem neuen 2D/3D-Chip namens **Glaze 3D**. Die Daten klingen beeindruckend: 400 Mpixel/s Füllrate, 3 Millionen Dreiecke/s Durchsatzrate, 32-Bit-Rendering und Z-Buffer, Rendering von vier Texturen gleichzeitig. Er beherrscht außerdem Bump Mapping, Environment Mapping und Anti-Aliasing in Hardware. Vor dem 2. Quartal 1999 wird der Chip jedoch nicht fertig sein. Auf einem ähnlichen Konzept wie der PowerVR-Chipsatz (infinite Planes) beruht eine ganze Modellreihe 3D-Chips namens **PixelSquirt**. Das Topmodell **Aquilla PX** soll eine Fülleistung von 250 Mpixel/s erreichen und alle aktuellen Features wie Anisotropic Filtering und Bump Mapping beherrschen. Wenn alles glatt geht, werden noch 1998 die ersten Karten verfügbar sein. Die realistischste Ankündigung kommt von S3, 1996/97 mit den Virge- und Trio-Modellen noch die Nummer 1 unter den Grafikchips-Herstellern. In den vergangenen 12 Monaten wurde es sehr ruhig um die Firma, die nun vor kurzem überraschend den **Savage 3D** ankündigte. Auch hier lesen sich die Daten verheißungsvoll: 125 MPixel/s Füllrate, 4x-AGP-Modus, trilineares Filtering ohne Geschwindigkeitsverlust und echtes 32-Bit-Rendering. Noch im dritten Quartal 1998 soll der Chip in die Massenproduktion gehen, die Preise stehen bisher nicht fest.

Infos: www.bitboys.fi, www.s3.com, www.stellarsemi.com



Der Glaze-3D-Chip soll exzellente Bildqualität bieten. Dieser Screenshot wurde allerdings per Software-Emulation gerendert.

Dreamcast

Sega hat die technischen Details seines nächsten Konsolen-Systems enthüllt. In dem Gerät namens **Dreamcast** wird ein 128bit-RISC-Prozessor mit 200 MHz werkeln. Um die Grafik kümmern sich PowerVR-2-Chips (PVRSG) von NEC, die ab Juli auch auf diversen 3D-Karten von Videologic im PC zum Einsatz kommen. Das 12fach-CD-ROM-Laufwerk schaufelt seine Daten in einen 16 MByte großen Hauptspeicher. Außerdem verfügt das Gerät für Multiplayer-Partien voraussichtlich über ein eingebautes 33.6-Kbps-Modem. Interessant für PC-Spieler: Microsoft liefert als Betriebssystem eine speziell angepaßte Version von Windows CE. Damit sollten ab 1999 eine Menge Dreamcast-Umsetzungen ihren Weg auf den PC finden.

Low-Cost-CPU

Mit dem **Winchip** riskierte IDT letztes Jahr erstmals den Schritt auf den Markt der x86-kompatiblen Prozessoren. Trotz des niedrigen Preises konnte sich der Winchip aufgrund mangelnder Leistung nicht gegen AMD K6, Cyrix M2 und Pentium MMX durchsetzen. Mit dem **Winchip 2** und dem **Winchip 3D** wagt IDT dennoch einen neuen Versuch. Die Sockel-7-CPUs sollen erneut sehr preisgünstig sein, in der Leistung aber Intels PII ernsthaft Konkurrenz machen. Verfügbar sollen die beiden Modelle ab dem dritten Quartal 1998 sein.

Info: www.idt.com



Die Altec Lansing ADA-305 bieten Dolby-Pro-Logic-Sound zu einem bezahlbaren Preis.

Luxus-Boxen

Viel zu oft werden die beachtlichen Klangqualitäten von modernen Soundkarten durch quäkende Billigboxen erbarmungslos zunichte gemacht. Dem schlechten Klang am PC sagt Lautsprecher-Spezialist Altec Lansing mit einer ganzen Reihe neuer Subwoofer-Systeme verstärkt den Kampf an. Die Palette reicht vom Einsteigerset **ACS44** für ca. 149 Mark bis hin zum Topmodell **ACS48** für 299 Mark. Aktuellen Dolby-ProLogic-Klängen ist das System **ADA-305** für 399 Mark mit nur zwei Satellitenboxen gewachsen. Möglich machen dies insgesamt vier Chassis, von denen zwei indirekt abstrahlen und so für den Raumklang sorgen.

Info: Pilot Computer, ✆ (0761) 45 14 20

Microsoft tönt

Neuestes Betätigungsfeld von Microsofts Hardware-Division sind Lautsprecherboxen. Auf der E3 in Atlanta wird erstmals ein entsprechendes Subwoofersystem vorgestellt. Es ist trendgemäß im gehobenen Preisbereich angesiedelt und mit USB-Unterstützung ausgerüstet. Technische Details und genaue Preise sind allerdings noch nicht bekannt.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

Neuer Name für AMDs K6-3D

Kurz vor ihrer geplanten Markteinführung im Juni wurde der Name von AMDs neuer Sockel-7-Prozessorfamilie kurzfristig geändert: Statt auf **K6-3D** hören die Chips nun auf den schönen Namen **K6-2**. Die Besonderheit des **K6-2**, 21 integrierte 3D-Befehle speziell für Spiele, bekam schon vor diesem Ereignis den Namen **3DNow!** verpaßt.

Info: www.amd.com

Anno 500 B.C.

Caesar 3

Rom wurde bekanntlich nicht an einem Tag erbaut. Mit Caesar 3 könnte Ihnen dieses Wunder vielleicht doch gelingen.



Schulen und Tempel sorgen für den kulturellen Aufstieg Ihres Volkes.



Unsere Stadt blüht und gedeiht. Sogar die ersten Raubtierbändiger sind mit Ihren Schmusekätzchen unterwegs.



Wie weiland Ben Hur rasen Ihre Gladiatoren in Zwischensequenzen über die Rennbahn.

Zu den Überraschungserfolgen der letzten Jahre gehört Caesar 2. Als Stadthalter einer römischen Provinz errichteten Sie in bester Sim City-Manier eine Stadt nach der anderen und verteidigten sie gegen eindringende Gegner aus Nachbarprovinzen. Nun braucht Rom erneut Ihre Gouverneursdienste – zumindest, wenn es nach dem Willen der Impressions-Designer geht. Schöner, schneller und mit mehr Optionen müssen Sie in Caesar 3 nicht nur eine römische Metropole aus dem Boden stampfen, sondern auch das Volk mit Brot und Spielen bei Laune halten und sich gegen Feinde des Imperiums erwehren.

Aus drei mach eins

Caesar 2 spielte sich noch auf drei unterschiedlichen Hauptebenen ab. In einer isometrischen Ansicht errichteten Sie Ihre Stadt, während das Umland nur als Karte existierte. Dort siedelte man Bauernhöfe zur Versorgung der Städter an und baute Hafenanlagen und Handelsposten, um mit Nachbarprovinzen ins Geschäft zu kommen. Tauchte auf dieser Karte mal eine gegnerische Armee auf, wurde in den Kampfmodus geschaltet, wo Sie Ihre Mannen dem Feind entgegenwarfen. In Teil 3 werden diese ehemals separaten Elemente auf einer Karte vereint. Dadurch können Sie während des Kampfes mit einer feindlichen Armee eben noch einen Bauernhof errichten oder die Steuern erhöhen.

Leben auf den Straßen

Trotz des motivierenden Spielprinzips wirkte Caesar 2 immer leer. Außer Wachsoldaten war in der Stadt nur wenig Leben zu sehen. Für den Nachfolger scheinen die Entwickler ein wenig bei Die Siedler 2 gespickt zu haben. So können Sie dabei zusehen, wie sich die Einwanderer den Weg zu ihrem neuen Heim bahnen. Daneben liefern Bauern Ihre Ernte bei den Lagerhäusern ab, Kinder hüpfen über die Straßen und Steuereintreiber statten unwillkommene Besuche ab.

Volksbefragung

Unserer Alpha-Fassung fehlte unter anderem noch die Zoomfunktion. In der Endversion werden Sie mit ihr einzelnen Bürgern auf den Zahn fühlen können. Im Herbst soll Caesar 3 Richtfest feiern, bis dahin können Sie ja schon mal Ihren Lorbeerkranz polieren. MIC

Caesar 3

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Impressions
Termin:	4. Quartal ´98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Schön, daß jetzt auch die Caesar-3-Entwickler auf den Wuselfaktor von Siedler & Co. setzen. Damit hat der leckere Mix aus Sim-City-Witschafts-Echtzeittaktik wieder gute Chancen, ganz vorne mitzumischen.«

Das Aufbau-Epos jetzt mit Echtzeit-Schlachten

Die Siedler 3

Jahrelang waren Blue Bytes Knuddel-Siedler die Aufbauspiel-Könige, bis Anno 1602 sie kürzlich vom Thron schubste. Doch die emsigen Kerlchen könnten die Krone bald zurückerobern...

Was ist neu?

- Fünf Truppentypen
- Kriegsschiffe
- Direkte Steuerung der Truppen
- Besteigbare Wachtürme
- Diplomatie und Handel

Nur bei wenigen Spielen macht allein das Zugucken enormen Spaß. Dem Charme des Aufbau-Strategiespiels **Die Siedler** können Sie sich kaum entziehen, dafür ist der Niedlichkeitsfaktor einfach zu hoch: Eifrig fällen Ihre Untertanen Bäume und klopfen Steine, um daraus schmucke Hütten hochzuziehen. Angler wandern mit geschulterter Wurfrute zum nächsten See, während Sie das frische Brot aus der Bäckerei förmlich riechen.

Berühmte Vorgänger

Bereits 1993 stürmten die wuseligen Jungs den Amiga, etwas später war auch der PC besiedelt. Anno '96 erblickte **Siedler 2** das Licht der Spielewelt. Die Fortsetzung erfand das Rad zwar nicht neu, brachte aber sinnvolle Verbesserungen. So konnten Sie mit selbstgebauten Schiffen benachbarte Inseln kolonialisieren, und eine Kampagne sorgte für noch mehr Motivation. Der militärische Part blieb hingegen fast gleich: Soldaten ließen sich (wie alle anderen Figuren) nicht direkt



Siedler-Kennern fällt's sofort auf: Ein Wegenetz gibt's nicht mehr. Der kleine Steinkreis dient als (derzeit leeres) Lager.

steuern, sondern lediglich umständlich auf feindliche Militärgebäude hetzen. Vor deren Toren fanden dann Einzelduelle statt, bis ein Bau erobert war und die umliegenden Hütten in Flammen aufgingen. Damit wären wir bei einer der wichtigsten Neuerungen in **Siedler 3**: Hier steuern Sie Ihre Soldaten wie in typischen Echtzeit-Strategiespielen, während die Zivilisten nach wie vor automatisch umherlaufen. Neben die Standard-Schwertkämpfer treten Bogenschützen, Lanzenträger sowie Reiter, und es wird Katapulte sowie Kriegsschiffe geben. Diplomatie und Handel erweitern Ihr Aufgabengebiet.

Aller guten Dinge sind drei

Diesmal stehen drei Nationen zur Auswahl, nämlich Römer, Ägypter und Asiaten. Im Gegensatz zu **StarCraft** fallen die Unterschiede aber weniger gravierend aus: Jedes Volk kann die gleichen Grundbauwerke errichten, die dann lediglich anders aussehen. Die Gebäudetypen aus **Siedler 2** bleiben fast komplett erhalten. Hinzu kommen Bauten, die nur einer der Stämme hochmauern darf. So errichten die römischen Bürger Weingüter, während die Ägypter neben Gold, Kohle und Erz auch Diamanten ausbuddeln dürfen. Nach Wasser braucht keiner mehr zu graben, weil Flüsse die Brunnen mit dem Durstlöscher versorgen. Jedem Volk werden mehr als 35 Gebäudeklassen zur Verfügung stehen.

Trampelpfade statt Wegenetz

Sie müssen keine Wege mehr anlegen, auf denen Arbeiter ächzend Waren schleppen. Ihre Leute rennen frei durchs Gelände, auf stark frequentierten Strecken bilden sich mit der Zeit Trampelpfade – wie bei Dagobert Duck, wenn er sorgenvoll um seinen Schreibtisch wandert. Bergauf marschieren Ihre Untertanen deutlich langsamer, talabwärts legen sie einen ordentlichen Zahn zu. Durch das entfallene Wegenetz ist der Gütertransport wesentlich straffer: Unbeschäftigte Bürger bringen die Waren nonstop ins Lager, der »Staffellauf« ihrer Vorfahren ist Vergangenheit. Die transportierten ihre Last nämlich immer nur bis zum nächsten Wegstück. Dort blieb sie liegen, bis der nächste Arbeiter sie weitertrug.





Eine offene Echtzeit-Feldschlacht zwischen Römern und Ägyptern. Letztere sind trotz des Katapults unterlegen.



Im Lager liegen die ersten Güter. Rechts davon entsteht ein Fundament.



Jedes Volk hat seinen Look. Raten Sie mal, wem diese Bauten gehören.

Rasantes Mauern



Auch das Bauen geht jetzt flotter vonstatten. Wenn Sie beispielsweise eine Schmiede errichten wollen, zeigen Markierungen an, wie langwierig der Bau wird. Jedes Gebäude braucht nämlich ein Fundament – und das ist am Hang nun mal schwerer zu legen als auf einer platten Wiese. Sobald Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, planieren die Arbeiter das Grundstück, während alle verfügbaren Lastenträger Holz und Steine herbeiwuchten. So wird das lästige Warten auf die nächste Einzellieferung vermieden, und der Maurer schwingt seine Kelle noch schneller als ein Polizist auf Temposünder-Jagd.

Freiluft-Lager

Anders als in den Vorgängern brauchen Sie keine Übersicht zu öffnen, um Ihren Warenbestand zu überprüfen: Die massiven Lagerhallen sind einfachen Steinkreisen gewichen, in denen Ihre Güter offen herumliegen. Mehr als 50 gehortete Wareneinheiten passen allerdings nicht hinein – sobald die Lager voll sind, legen Ihre Arbeiter erst mal eine Pause ein. Dafür sind die fleißigen **Siedler 2**-Esel, die doppelte Warenmengen beförderten, arbeitslos geworden und im dritten Teil nicht mehr dabei.

Berufsanfänger



Einige der Siedler haben mittlerweile Lehrgänge besucht und neue Berufe ergriffen. So heilt ein Arzt die Blessuren Ihrer Kämpfer – anders als sein fauler Kollege aus **Anno 1602** verläßt der Medizinmann sogar seine Praxis und eilt zu den Patienten. Auch die Späher haben dazugelernt. Sie klettern neuerdings auf Wachtürme, um tief ins Feindesland zu spicken. Im Fronteinsatz verstecken sie sich geschickt hinter Bäumen und lugen ab und zu hervor – nur dann kann die Gegenseite die Spione erwischen. Frische Untertanen werden in speziellen Häusern rekrutiert, die Sie in drei Größen errichten. Ein neuer Bürger dient zunächst als Lastenschlepper. Erst wenn eine Produktionsstätte fertiggestellt ist, holt er sich das nötige Equipment (sofern vorhanden) aus dem nächsten Lager, um fortan seinen Job auszuüben.



Siedler ahoi! Kriegsschiffe nehmen bis zu acht kampfbereite Soldaten an Bord.

Hoher Knuddelgrad

Bei den Siedlern ging's schon immer knuddelig ab, jetzt kommt noch mehr Detailverliebtheit hinzu: Man sieht mit einem Blick, welcher Profession ein Untertan gerade nachgeht. Metzger klemmen sich protestierende Schweinchen unter den Arm, Minen-



Türme, Burgen und Truppen sichern Ihr Reich. Die unterschiedlichen Kopfbedeckungen der Krieger zeigen den Dienstgrad an.

arbeiter fahren mit Grubenlampen in den Pütt, und Träger gehen ächzend in die Knie, bevor sie ihre Last aufnehmen. Jede der drei Nationen wird laut Aussage der Programmierer über 50 verschiedene Figuren mit zusammen rund 50.000 Animations-Phasen umfassen.

Schöne neue Welt

Ihre Einwohner tummeln sich auf Landkarten, die fast doppelt so groß ausfallen wie die alten: Bei einer Auflösung von 800 mal 600 erstrecken sich die größten der Karten über 128 Bildschirmausschnitte. Fog of War tarnt feindliche und neutrale Gebiete. Die Spielwelt hat jetzt Ränder – bei den Vorgängern erreichte ein Späher wieder seinen Ausgangspunkt, wenn er stetig in eine Richtung wanderte.



Die Siedler 3 unterstützt alle gängigen Auflösungen, die nach oben hin nur von der Hardware begrenzt werden. Im Gegensatz zu Anno 1602 verdecken Berge keine Gebäude, daher verzichtet Blue Byte auf eine drehbare Welt. »Damit verliert man zu schnell die Übersicht«, so Siedler-Erfinder Volker Wertich. Eine Zoomfunktion oder Kameras, die einzelne Figuren bei ihren Aktionen begleiten, wird es ebenfalls nicht geben.

Feldschlachten und Belagerungen

Die indirekte Steuerung der Soldaten war vielen Spielern ein Dorn im Auge. Damit ist es jetzt vorbei, denn Sie können Ihre Truppen frei bewegen. Überfälle auf Zivilisten und Produktionsstätten sind aber nach wie vor tabu. Die Attacken auf Wachtürme oder Burgen werden viel dramatischer: Während Ihre Streiter das Tor bearbeiten, belegen die belagerten Bogenschützen sie von oben mit einem Pfeilhagel. Sobald das Tor eingeschlagen ist, machen die Verteidiger einen Ausfall. Dabei treten die Kämpfer nicht länger einzeln und der Reihe nach gegeneinander an, sondern stürzen sich in ein wüstes Schlachtgetümmel.

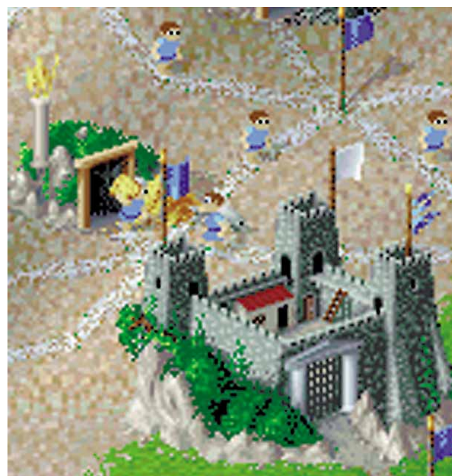


Gewaltsame Expansion

Der Verlust eines Militärgebäudes hat für den Besiegten unangenehme Folgen, weil all seine Bauten in der Umgebung verlorengehen, sofern keine eigenen Truppen mehr im betroffenen Gebiet stehen. Der Sieger freut sich hingegen über das hinzugewonnene Areal. Die beliebte Taktik, einen Wachturm an die gemeinsame Grenze zu stellen und den feindlichen Sektor dadurch indirekt zu erobern, funktioniert aber nicht mehr. Lediglich neutrale Zonen lassen sich damit Ihrem Land einverleiben. Wer sich lieber ganz dem Aufbau widmet, erteilt seinen



Der Amboß vor der asiatischen Hütte verrät: Hier arbeitet ein Schmied.





Generationswechsel: Links eine Szene aus Siedler 2, rechts ein ähnliches Szenario aus Siedler 3.


Sie müssen Bäume pflanzen – sonst bleibt das Forsthaus ungenutzt.

Armeen Grundbefehle (etwa »Position halten«).

Reiterattacken



Neben den altbekannten Schwertkämpfern und erwähnten Bogenschützen stocken Lanzenträger und Reiter Ihr militärisches Kontingent auf. Die einstmals stationären Katapulte bekommen Räder und rollen mit an die Front. Felsbrocken-Treffer lassen deutlich sichtbar den Putz von feindlichen Burgen bröckeln. Jedes Volk hat die gleichen Truppentypen, allerdings mit unterschiedlichem Outfit. So tragen die römischen Schwertkämpfer die Kurzversion der Waffe und einen Schild, die asiatischen hingegen ein Langschwert. Schützen und Lanzenträger panzern sich mit verschiedenen Rüstungen. Der Knuddellook schlägt auch in den Schlachten voll durch: Die römischen Krieger parieren Hiebe geschickt mit dem Schild, während die Asiaten ihre Schwerter beidhändig einsetzen und Samurai-like zuhauen. Blut fließt dabei natürlich nie – auch nicht im dicksten Kampfgeschehen.


Der barhäuptige Siedler rechts unten hat noch keinen Beruf ergriffen.

Interview mit dem Siedler-Vater

Volker Wertich hat vor sieben Jahren die Siedler erfunden. Heute leistet er als Projektleiter Geburtshilfe für die dritte Generation der Wuselbürger.

GameStar: Die Siedler zählen seit Jahren zu den beliebtesten Computerspielen. Wie erklärst Du Dir diesen Erfolg?
Volker Wertich: Ich glaube, daß das Siedeln viele Leute anzieht, die sonst nichts mit Computerspielen am Hut haben. Wir haben Post von Sechsjährigen bekommen, und der älteste Spieler, der uns geschrieben hat, war sogar 76. Viele sind zuerst nur von dem bunten Treiben fasziniert, bauen ein paar Häuser und schauen einfach nur zu. Doch mit der Zeit entdecken sie, was alles dahintersteckt – und machen einfach weiter. Der weibliche Anteil unserer Käufer ist übrigens ungewöhnlich hoch. Die meisten Frauen fangen allerdings sofort eine neue Partie an, sobald der Computerspieler sie angreift.

GameStar: Glaubst Du nicht, daß die Echtzeit-Kämpfe diese »friedlichen« Aufbau-Spieler abschrecken?
Volker Wertich: Nein, denn Häuserbauen und eine florierende Wirtschaft stehen nach wie vor im Vordergrund. Außerdem werden auch friedliche Spieler sauer, wenn der Gegner angreift, und wollen sich deshalb wehren. Hinzu kommt, daß selbst die Schlachten noch niedlich aussehen.

GameStar: Richtige Konkurrenz habt Ihr ja erst seit kurzem. Wird Anno 1602 Siedler 3 beeinflussen?
Volker Wertich: Anno richtet sich eher an erfahrene Strategiespieler: Man muß sich mehr um die Produktion kümmern, und viele Dinge durchschaut man erst nach und nach. Bei den Karren sehe ich zum Beispiel nicht, welche Waren sie gerade transportieren. Und der »Wuselgrad« ist niedriger als bei den Siedlern – bei uns passiert einfach mehr.


Siedler-Erfinder Volker Wertich präsentiert stolz das neue Aufbau-Epos.

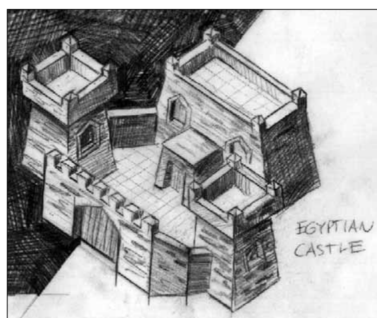
Die rot-weiße Linie markiert die Grenze zwischen Asiaten und Römern. Mit Wachtürmen können Sie nur noch neutrale Gebiete schlucken.



Truppen Gefangene aus Feindeshand befreien und sicher nach Hause geleiten, oder eine komplette Insel erobern, die der Gegner dick befestigt hat. Im Gegensatz zu **StarCraft** gibt es keine »Schalter«, die feindliche Attacken auslösen, sobald eine Ihrer Einheiten ein bestimmtes Gebiet betritt. Statt dessen gelten für den Computerkonkurrenten die gleichen Spielregeln wie für Sie – inklusive Fog of War.

Militärische Karriereleiter

Die drei Dienstgrade bleiben erhalten: Je länger ein Soldat in seinem Bau Wache schiebt, desto besser wird seine Ausbildung – vorausgesetzt, daß sein Sold regelmäßig bei ihm eintrifft. Ein Blick auf den Helm eines Kriegers verrät, welchen Rang er innehat. Römische Rekruten tragen eine blanke Kopfbedeckung, bei Unteroffizieren wippt eine Feder, und Offiziere schmücken sich mit einem Irokesen-Puschel. Offiziere hauen natürlich am stärksten drein...





Von der Bleistift-Skizze zur fertigen Gebäudegrafik: Eine ägyptische Burg nimmt Gestalt an.

Auf rauher See

Auch auf See tut sich einiges. Kriegsschiffe, Truppentransporter und Katapultgaleeren durchpflügen die Meere. Bis zu acht Soldaten finden auf den Seglern Platz, um feindliche Pötte mit Pfeilen einzudecken oder kurz mal beim Nachbarn einzufallen. Blue Byte überlegt derzeit, Enteraktionen einzubauen, mit denen Sie dann fremde Galeeren kapern und der eigenen Armada einverleiben würden.

Krieg und Frieden

Diplomatisches Fingerspitzengefühl ist fortan angesagt. Während Ihnen die Nachbarn früher grundsätzlich feindlich gesinnt waren, können Sie in **Siedler 3** Bündnisse schließen. Dann verzieht sich der Schlachtnebel über dem Gebiet Ihres Partners, und Sie dürfen mit ihm nach Lust und Laune Waren handeln. Der Gütertausch mit Feinden ist zwar ebenfalls möglich, aber mit mehr Aufwand verbunden. Der Konkurrent will nämlich vorher genau wissen, was Ihre Jungs ihm bringen – und was Sie dafür fordern. Also müssen Sie vor dem Transfer mit ihm feilschen.



Geiselbefreiung

Neben fünf Tutorials darf sich jede Nation durch eine Kampagne siedeln. Insgesamt warten rund 30 Szenarios auf Sie, die wesentlich mehr Abwechslung bieten als früher. So sollen Ihre

Siedeln im Internet

Splitscreen ist out, Netzwerk sowie Internet sind in: Während beim Vorgänger lediglich zwei Spieler um die Wette wuseln konnten, bietet der Nachfolger umfangreiche Multiplayer-Optionen. Blue Byte plant eine Internet-Plattform nach Battle.net-Vorbild (mit deutschem Server). Hier wird eine weltweite Rangliste geführt, die Ihre Siege und Niederlagen akribisch auflistet. Im Vergleich mit **Anno 1602** eignen sich die Drittsiedler eher für Mehrspieler-Kämpfe, weil die Partien viel kürzer sind. Bei Max Designs Aufbau-Epos dauert es hingegen deutlich länger, bis die ersten Truppen rekrutiert sind. Nicht jeder Spieler hat aber die Zeit, stundenlang an einem einzigen Multiplayer-Szenario zu sitzen. MD

Die Siedler 3

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Blue Byte
Termin:	September '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Die ohnehin schon knuffigen Siedler werden durch die kunterbunte Grafik noch niedlicher. Und endlich lassen sich die Truppen vernünftig steuern – das habe nicht nur ich mir immer sehnlichst gewünscht. Siedler 3 könnte den Aufbau-Gipfel wieder besteigen, auf dem sich momentan stolz Anno 1602 sonnt.«



Action für Zeitreisende

Daikatana

Mit gewaltigem Aufwand bastelt John Romero, Altmeister der 3D-Action, an seinem neuen Spiel um ein kampfstarkes Trio.

Das Motto einer der interessantesten Newcomer-Firmen lautet »Design is law« – Design steht an erster Stelle. Wie kein anderer Hersteller will Ion Storm aus dem texanischen Dallas auf Inhalte setzen, statt auf immer aufwendigere Technik. Die vom Ex-id-Softler John Romero mitgegründete Firma bastelt keine neuen Grafik-Engines, sondern lizenziert vorhandene Verfahren und steckt die verfügbaren Ressourcen in Level-Designer sowie Grafiker. Dieser Ansatz soll auch beim 3D-Actionspiel **Daikatana** greifen. Unglaublich liebevoll animierte Monster und detaillierte Szenarien könnten ab September beweisen, daß Kreativität mehr zählt als perfekter Umgang mit C++ und Assembler. Wir haben uns von Romero vor Ort zeigen lassen, was sein jüngstes Werk alles bieten wird.



Norwegen: Werwolf und fiese Gnome greifen gemeinsam an.



Kyoto, 2455 nach Christus: Kybernetische Kampfroboter wachen im Abwasserschacht.

Zurück in die Zukunft

Das japanische Wort »Daikatana« bedeutet »Langschwert«. Ein uraltes, sagenumwobenes Daikatana fällt in die Hände einer Forschergruppe. Die Wissenschaftler entdecken, daß die Waffe vor allem eine Fähigkeit besitzt: Mit dem guten Stück kann man durch die Zeit reisen. Kurz darauf dreht einer der Professoren durch, entfleucht mit einem per Zeitschleife hervorgezauberten zweiten Schwert in die Vergangenheit und will die Menschheit unter seine Fuchtel bringen.

Sie steuern einen jungen Nachwuchsforscher namens Hiro Miyamoto. Sein Daikatana führt Sie durch vier Epochen, angefangen mit der japanischen Stadt Kyoto im Jahr 2455. Dann geht es zurück zu den Griechen und auf einen Sprung ins mittelalterliche Norwegen. Zum großen Finale besuchen Sie das San Francisco des Jahres 2030.

Kampf-Amazone und Haudrauf

Auf Ihrem Weg durch die Menschheitsgeschichte begleiten Sie zwei Gefährten. Die japanische Schönheit Mikiko Ebihara und der muskelbepackte Haudrauf Superfly Johnson folgen Ihnen, geben per Sprachausgabe Tips (»Hey, der mittlere Gang ist bestimmt sicher«) und helfen beim Ballern. Mikiko und Superfly stehen sogar zeitweise selbst im Mittelpunkt der Handlung. So sollen Sie die kampflustige Asiatin gleich zu Beginn aus einem futuristischen Knast befreien. Das gelingt allerdings nur, wenn Sie zuvor den ebenfalls eingesperrten Superfly aus seinem Verlies entlassen.



Griechenland: In Athen verprügeln Sie gewaltige Riesenspinnen.



San Francisco, 2030 nach Christus: In der düsteren Endzeit-Stadt kämpfen Sie gegen Straßen-Gangs.

Sirene und Werwolf

Hiro und Genossen stellen rasch fest, daß der Bösewicht ihnen vorauseilt und die örtliche Bevölkerung gegen das Trio aufhetzt. Den leichtgläubigen Athenern etwa erscheint er kurzerhand als Gottheit Zeus. Fortan müssen Sie nicht nur gegen Homersche Fabelwesen wie Sirenen, Medusen oder einäugige Zyklopen kämpfen, sondern haben auch die »normale« Bevölkerung gegen sich. In **Daikatana** soll es 80 unterschiedliche Gegner geben – mehr als in jedem anderen 3D-Actionspiel. Im Mittelalter verkloppen Sie Kampfzwerge und Werwölfe, legen sich in Kyoto mit unfreundlichen Robotern an und geraten im endzeitlichen San Francisco zwischen die Fronten raketenbewehrter Gangmitglieder und übereifriger Polizisten. Manche Monster erliegen nur besonderen Waffen. So müssen Sie besagte Werwölfe per Silberkugel über den Jordan schicken, sonst setzen sich ihre Einzelteile in **Terminator**-Manier alsbald wieder zusammen.



John Romero: »Wir wollen das absolut Bestmögliche aus der Technik herausholen.«



Griechenland, 2030 v. Chr: Ein mythischer Minotaurus greift in alten Tempeln an.

Action mit Spannung

In Sachen Leveldesign legt sich Ion Storm voll ins Zeug. »An jeder Epoche arbeitet rund um die Uhr ein Team aus etwa sieben Designern und Künstlern«, sagt Projektleiter Romero dazu, »wir wollen das absolut Bestmögliche aus der Technik herausholen«. Wunderbar finstere Mittelalter-Städte, über denen immer ein Hauch Nebel zu liegen scheint, oder die futuristische Sciencefiction-Stadt Kyoto mit perfekt animierten Maschinen lassen viel von **Daikatana** erwarten. Insgesamt soll es im fertigen Spiel acht bis neun Levels pro Zeitepoche geben.

Historische Waffenkammer

Wichtigste Waffe ist das **Daikatana**. Das Wunderschwert sammelt wie eine Rollenspiel-Figur Erfahrungspunkte und offenbart so nach und nach bis zu sieben Fähigkeiten. »Irgendwann gibt es einen Super-Slay-Modus, mit dem sich in kürzester Zeit auch die größte Gruppe Bestien abmurksen läßt«, so Romero. Außerdem soll der Zaubersäbel kurzfristig die Gegner einfrieren oder den Helden unsichtbar machen.

Auch sonst bietet jede Epoche anderes Kriegsgerät – kein Wunder, schließlich sah es in der Akropolis ziemlich düster aus mit Munitionsnachschub für eine Uzi. Hiro schleudert seinen Gegnern dort mit einem abgenutzten Lederseil Steine entgegen. Im Mittelalter muß er zumindest anfangs mit einer schwächlichen Armbrust kämpfen. »Später findet der Spieler aber auch stärkere Waffen«, sagt John Romero dazu. »In Norwegen etwa einen Drachenkopf, der Feuerbälle verschießt!«



Norwegen, 560 nach Christus: Hinter mittelalterlichen Dächern lauert düster ein fernes Schloß – allerdings nur als Bitmap.

Multi vom Meister

Während ein Team von Designern die Solo-Kampagne konstruiert, greift Romero für die Mehrspieler-Levels selbst zum Karten-Editor. Er will pro Epoche zwei Kampfarenen basteln. Sie werden als jede der Hauptfiguren in die Schlacht ziehen dürfen. PS

Daikatana

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ion Storm
Termin:	September '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »So perfekte Animationen wie in Daikatana habe ich noch nicht gesehen – da stimmt wirklich jedes Detail. Auch die fertigen Levels lassen Großes erwarten. Man merkt, daß bei Ion Storm mit riesigem Aufwand und echtem Enthusiasmus gearbeitet wird.«

Ork-Odyssee durch Azeroth

WarCraft Adventures

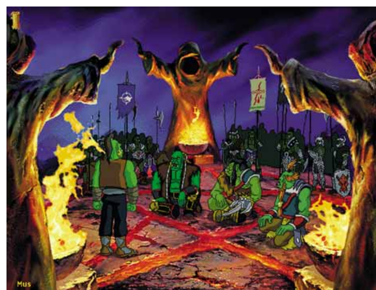


WarCraft wandert zwischen den Genres: Nach der Echtzeit-Strategie will es die Adventures erobern.



Auf CD: Video-Special

Blondgelockte, blauäugige Adventure-Heroen sind out – die neue Modefarbe ist eindeutig grün. Nach Floyd – Es gibt noch Helden und Abes Odyssee durch Oddworld geht bald der grünhäutige Ork Thrull auf eine gefährliche Reise. WarCraft Adventures: Lord of the Clans spielt auf Azeroth, der Fantasywelt von WarCraft. Seit dem Siegeszug der Menschen hat sich dort einiges geändert. Die einstmals stolzen Ork-Horden sind zerstritten, ihre glorreichen Anführer in Selbstmitleid versunken. Nur Thrall glaubt fest an den Plan, sein schönes Azeroth zurückzuerobern und die menschlichen Besatzer aus seiner Heimat zu vertreiben. Von Menschen erzogen und als Sklave aufgewachsen, will er die versprengten Ork-Stämme vereinen und ins letzte Gefecht führen. Nebenbei steht noch die Rache an den Mördern seines Vaters auf der Tagesordnung. Zu dumm nur, daß unser grünstichiger Held in einer mißlichen Lage steckt – er ist nämlich eingesperrt. Hier beginnt das WarCraft-Abenteuer, und die erste Aufgabe liegt auf der Hand: Wie komme ich aus dem Knast?



Skeptisch lauschen die versammelten Ork-Oberen Thralls wohlgesetzten Worten.

Wiedersehen macht Freude

Auf Ihrem Weg durch Azeroth treffen Sie viele alte Freunde – und Feinde – aus WarCraft 2. So lümmelt sich der feuerspuckende Drache Deathwing wie ein Pascha auf seinem Diwan und läßt sich von orkischen Sklaven mit Kühen füttern. Auch Ork Hellscream ist wieder mit von der Partie und unterstützt unseren Protagonisten mit Rat und Tat. Überall stoßen Sie auf bekannte Gebäude: So wurden aus den todbringenden Kanonentürmen friedliche Windmühlen. In einem Greifenhorst flirten Sie mit der weiblichen Hand-



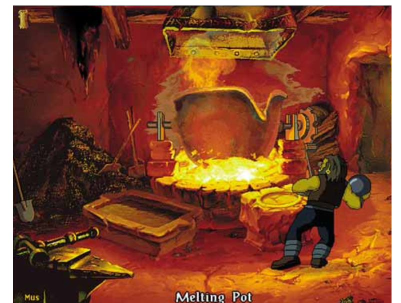
Traurig: Aus den einstmals furchteinflößenden, kriegerischen Orks wurden jammernde Trunkenbolde.



Wir bearbeiten Leutnant Blackmoore.


Auch Drache Deathwing hat sich aufs bequeme Altenteil zurückgezogen und pafft träge seine Pfeife.


Nur mit knapper Not entkommt Thrall den Tentakeln eines versumpften Ungeheuers.



In der Schmiede entsteht eine Kanonenkugel.


Eine lebende Ork-Bombe winkt uns drohend mit einer wurfbereiten Dynamitstange.

werkerschaft. Auf dem Besuchsplan steht auch ein Tempel, in dem ein untoter Todesritter lauert. Wurfäxte der Ork-Schützen finden sich im Souvenirladen, und ein Aufklärungs-Zeppelin dient Thrall als schwebendes Taxi.

Grafik aus Rußland

Blizzard läßt die Animationen von russischen Entwicklern herstellen. Über den Datenhighway wanderten bisher mehr als 40.000 Zeichentrick-Frames ins kalifornische Torrance. Rund 100 Künstler arbeiten an Landschafts-Hintergründen, Spezialeffekten und den über 70 Charakteren, auf die Thrall im Spielverlauf trifft.

Knochen-Brücke

Kräftige Zaubereien dürfen in **WarCraft Adventures** natürlich nicht fehlen. Dabei brauchen Sie für jeden magischen Spruch die passenden Zutaten: Für eine Brücke aus Gebeinen muß beispielsweise ein Knochen her. Solange Sie den nicht haben, bleibt eine tiefe Schlucht unüberwindbar. Die Spielwelt ist in sieben Regionen mit über 60 Schauplätzen unterteilt. Damit Thrall sich keine Blasen läuft, gibt's eine Übersichtskarte, dank der man bereits besuchte Orte per Mausklick und Zeppelin komfortabel erreicht. Die Bedienung ist einfach gehalten und erinnert an **Monkey Island 3**. Auch der Rätsel-Härtegrad richtet sich eher an Gelegenheits-Abenteurer als an Profis: Blizzard will auch jene Echtzeit-Strategen zum Knobeln bringen, die Adventures bisher nur vom Hörensagen kannten.

Witzige Einlagen

Spaß muß sein: **Lord of the Clans** setzt auf Situationskomik und witzige Dialoge. So schreit Thrall bei einer Gefängnisszene wie Mel Gibson in **Braveheart** dramatisch nach »Freiheit«, an anderer Stelle kommentiert er sein Spiegelbild mit einem Spruch aus dem bekannten Actionspiel **Duke 3D** (»Damn, I'm looking good!«). In der englischen Version sind bewährte Schauspieler zu hören, darunter Clancy Brown, Connor McLeods Gegenspieler in **Highlander**. Wer in der deutschen Fassung sprechen wird, steht bislang nicht fest. Die Heldenstimmen aus **WarCraft 2** werden aber nicht ertönen. Die deutsche Version soll zeitgleich mit der amerikanischen erscheinen. MD

WarCraft Adventures

Genre: Adventure — Hersteller: Blizzard
Termin: 3. Quartal '98 — Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Grafisch machen Thralls Abenteuer einen viel besseren Eindruck als noch vor einem Jahr. Fraglich scheint mir aber, ob die Helden aus dem Strategiespiel WarCraft 2 moderne Adventure-Fans anmachen werden.«

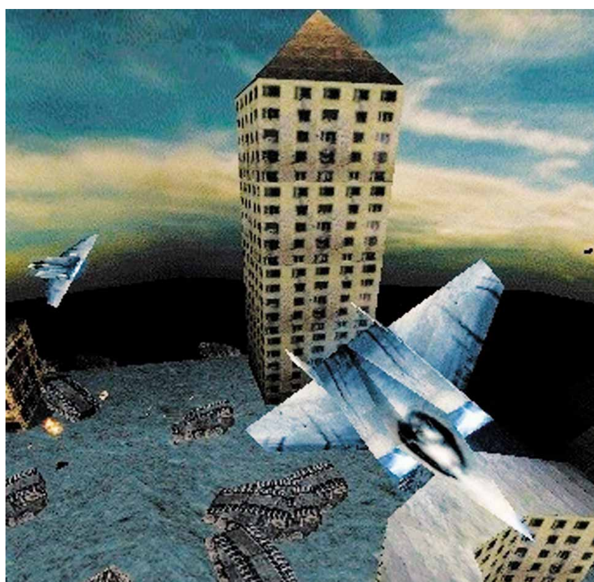


Entwicklungsreport: 3D-Strategie aus Deutschland

Urban Assault

Wenn Microsoft auf Made in Germany setzt, ist Großes zu erwarten. Ein vielversprechender Mix aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action setzt zum Sturm an. Unser Entwicklungsreport verrät Ihnen alles über das Projekt.

Eine Frage taucht in vielen Leserbriefen immer wieder auf: »Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel?« Ihr Wunsch ist uns Befehl – in dieser und den kommenden Ausgaben werden wir Ihnen anhand des Beispiels **Urban Assault** zeigen, welche Entwicklung ein modernes PC-Spiel von der allerersten Idee bis zum fertigen Produkt durchläuft. Keine Angst, wir verschonen Sie mit seitenlangen Sourcecode-Auflistungen. Unser Hauptaugenmerk liegt auf den Personen, die für das Projekt verantwortlich sind, und ihren Ideen.



Im Jahr 1997 lief das Spiel bereits auf PCs mit den ersten 3D-Karten.

Hinter den Kulissen

Zwischen Cola-Flaschen und CD-Stapeln dirigiert ein junger Mann eine Hubschrauberstaffel mit dem Joystick zum Angriff, während er einen Panzerverband wie in **Command & Conquer** auf der Strategiekarte lenkt. Die schnittigen Abfangjäger, riesigen Gebäude und gleißenden Explosionen auf dem Bildschirm stammen nicht etwa aus dem Grafiklabor einer kalifornischen Spieleschmiede, sondern aus den Rechnern eines jungen Programmierteams aus Sachsen. Zusammen mit dem Softwaregiganten Microsoft und den Grafikspezialisten von Terratools werkelt die Dreiergruppe an **Urban Assault**, das im noch jungen Genre der 3D-Strategiespiele reichlich Ruhm einheimsen soll. Dabei springen die Macher keinesfalls nachträglich auf den **Battlezone**-Zug auf – das Projekt startete 1994.

Hobby 3D-Engines

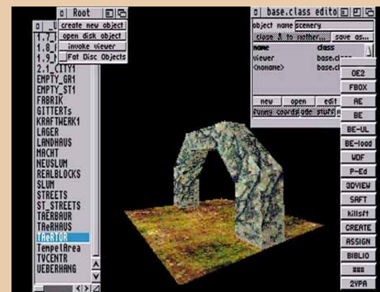
Wie bei so vielen Spieleteams begann auch für die drei Schulfreunde alles als Hobby. »In der DDR wurde man zwangsläufig zum Computer-Experten, da man viele Programme selber schreiben mußte«. Nach der Wende fing André Weißflog an, eine 3D-Engine für seinen Amiga zu programmieren. Nach fast einem Jahr Freizeit-Hacken in der Programmiersprache C konnte sich André durch seinen finsteren Dungeon bewegen. Was lag also näher, als die Gänge mit Monsterhorden zu bevölkern und daraus einen 3D-Shooter zu basteln? Zusammen mit seinen Schulfreunden Bernd Beyreuther, der zu diesem Zeitpunkt Computergrafik studierte, und Andreas Fleming, der eine Ausbildung zum Mathe- und Physiklehrer absolvierte, machte sich der Computerfan an die Arbeit.



Das Urban-Assault-Team: Bernd Beyreuther, Andreas Fleming und André Weißflog.



Aus handgezeichneten Vorlagen werden im Objekt-Editor Drahtgitter-Modelle erstellt.



Im nächsten Schritt fügt ein Grafiker dem 3D-Gerüst eine Oberflächentextur hinzu.



Ein Panzerverband verteidigt Ihr Hauptquartier gegen eine Staffel Warbird-Jäger.

Inspiration durch Peter Molyneux

Auf der Kölner Spielemesse Computer '94 drehte das Team ein paar Runden mit Bullfrogs Teppichsimulator Magic Carpet. »Auf einmal kam Peter Molyneux zu uns an den Rechner. Die Begeisterung, mit der er uns sein Spiel erklärte, hat uns davon überzeugt, daß unser Projekt keine simple Ballerei werden sollte, sondern auch etwas ganz Besonderes«, erzählt Bernd Beyreuther. Schon am Abend darauf wurden neue Ideen gesammelt. In der Kneipe um die Ecke brüteten die drei ein düsteres Sciencefiction-Szenario sowie das Grundkonzept mit seiner Mischung aus Strategie und 3D-Action aus. Der Spieler sollte Truppen erschaffen und auf der Karte befehligen können, aber auch selbst in die Vehikel schlüpfen und sie gegen den Feind führen. Auch ein Name war schnell gefunden: **Your Personal Amok**.

Werkzeuge basteln

Nachdem das Prinzip in groben Zügen ausgetüftelt war, entstanden Werkzeuge, um das Spielareal zu konstruieren. »Das war eine recht komplizierte Angelegenheit, weil wir keine Erfahrung hatten und alle Tools selbst schreiben mußten«, meint Bernd. Nacheinander programmierten sie einen Editor für die 3D-Objekte, einen Texture-Mapper (um die nackten Drahtgittermodelle mit gemalten Oberflächen zu überziehen) und ein Partikel-System, das die Explosionen und verschiedenen Zerstörungszustände der Gebäude kontrolliert. Diese Routinen bilden bis heute das Grundgerüst, auf dem alle anderen Features des Spiels aufbauen. Im ersten Jahr entstanden bereits 10 Häuser und drei Fahrzeuge, aus denen die drei Designer eine begehbare 3D-Welt zusammengebastelt haben. Mit diesem Material und dem zweiseitigen Spielkonzept unter dem Arm machte sich das Team Ende '95 auf die Suche nach professioneller Hilfe und einem Publisher für sein Spiel. Sie sollten fündig werden...

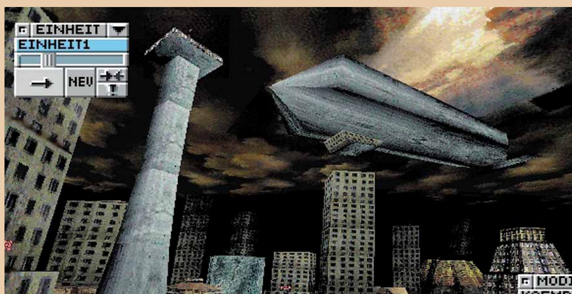
Im nächsten GameStar:

In der nächsten Ausgabe erfahren Sie, wie das **Urban Assault**-Team es schaffte, in nur fünf Minuten Microsoft für sein Spiel zu begeistern. RS

Urban Assault

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Terratools
Termin: 3. Quartal '98
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Urban Assault ist wesentlich strategischer angehaucht als Uprising, man kommandiert größere Truppenscharen als in Battlezone. Vor allem die Stadtszenarien sorgen für viel Action und Motivation.«



Eine fertige Kampfszene von 1995, damals noch auf dem Amiga.

Fragen Sie die Programmierer!

Welche Programmiersprache verwendet das Terratools-Team? Wie entstehen die 3D-Figuren? Wofür ist der Leveldesigner zuständig? GameStar leitet Ihre Fragen direkt den Entwicklern weiter. Die wichtigsten Antworten veröffentlichen wir bereits in der nächsten Ausgabe.

SchickenSie Ihre Fragen schnellstmöglichst an:

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
»Urban Assault«
Brabanter Str. 4
80805 München



Neue Facts zur Blizzard-Hoffnung

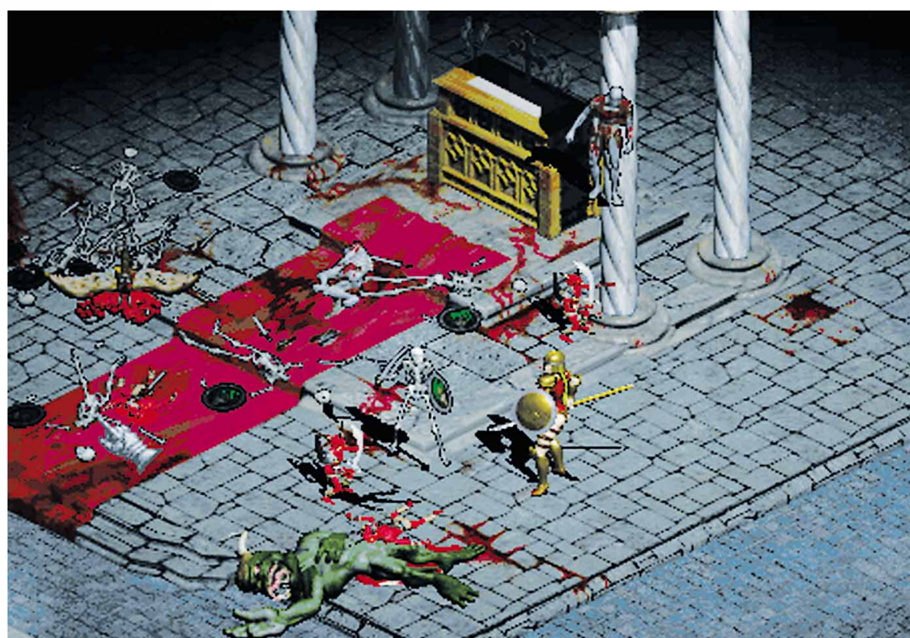
Diablo 2

Höllenfürst Diablo ist tot? Pustekuchen! In der Fortsetzung des Rollenspiel-Hammers ist er wieder da – stärker denn je.



Auf CD: Video-Special

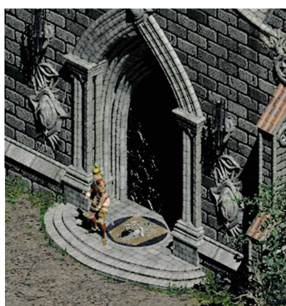
Kurz vor Weihnachten '96 wurde das totgesagte Rollenspiel-Genre schlagartig wiederbelebt: Blizzards Diablo kombinierte Action-Elemente mit guter Grafik, einfacher Bedienung und einem riesigen Aufgebot an Waffen und Gegnern. Die Spieler kämpften sich durch immer wieder neu generierte Zufallsdungeons – und waren begeistert. Der Nachfolger Diablo 2 verzichtet auf Verschlimmbesserungen. Dafür wird die Spielwelt lebendiger und das Waffenarsenal ordentlich aufgestockt. Alles nach dem Motto »Schöner, größer, diabolischer«.



Unsere Amazone kämpft deutlich sichtbar mit Speer und Schild gegen die klapprigen Skelettkrieger.



Dieser Marktkarren ist unbedingt zu verteidigen.



Im Gegensatz zum ersten Diablo stimmen jetzt die Größenverhältnisse.

Zuhauen oder Zaubern?

In Diablo 2 wird es fünf Heldenklassen geben, nämlich Barbar, Amazone, Zauberin, Paladin und Necromancer. Die Magiekundigen bekommen maßgeschneiderte Zaubersprüche, die nur sie anwenden können. So wandelt der Totenbeschwörer wie ein Vampir durch schummrige Gänge und saugt seinen Opfern Lebensenergie aus, um seine eigene aufzufrischen. Amazone und Paladin beherrschen spezielle Kampftaktiken. Letzterer knallt Widersachern seinen Schild vor die Brust und gibt dem Zurücktaumelnden mit einer richtigen Waffe den Rest. Die Amazone piesackt selbst doppelt so große Monster mit kleinen Schwertstichen, um dann blitzschnell wegzutänzeln und erneut zuzuschlagen. Die Heldenanimationen werden überarbeitet – künftig sieht man genau, welche Waffe und Rüstung eine Spielfigur trägt, und nicht nur den ungefähren Typ.

Kuhhandel

Da freuen sich Jäger und Sammler: Wie bei einem Quartettspiel bringen zusammengehörende Schwerter, Rüstungen, Schilde und Helme enorme Kampfvorteile. So wird ein Schwert Marke »heiliger Rächer« noch schärfer, wenn Sie den passenden »heiligen Schild« tragen. Im Battle.net können Spieler während einer Internet-Partie in einem Handelsposten kräftig um begehrte Ausrüstungsgegenstände feilschen. Dadurch werden sogar »private« Missionen möglich: »Bring' mir den goldenen Hammer, dann kriegst du deinen Mega-Helm!«. MD

Diablo 2

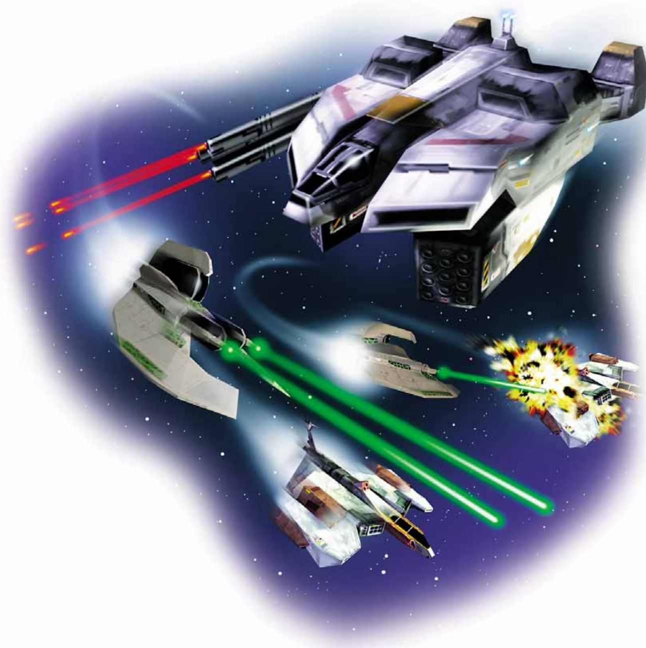
Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Blizzard
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Beeindruckend, was Blizzard sich einfallen läßt, um Diablo noch zu übertreffen: Detaillierte Quests, Augenschmaus-Grafik und Waffenflohmärkte.«

Der Prophecy-Killer?

Conflict: Freespace

Konkurrenz für Wing Commander: Die Descent-Macher zeigen dem Rivalen, wer im Kampf ums Universum besser fliegt.





Auf CD: Spielbare Exklusivdemo

Das Weltraumspektakel **Conflict: Freespace** nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung. Die Menschheit liegt seit Jahrzehnten mit den feindlichen Völkern vom Stamm der Vasudaner und Shivaner im Clinch, Sie sollen im Cockpit Ihres Raumjägers dem Guten zum Sieg verhelfen. Lassen Sie sich vom »Conflict« statt des gewohnten »Descent« im Titel übrigens nicht täuschen. Parallax hat sich einfach nur in letzter Sekunde zu einer Namensänderung entschlossen, die auf das Spiel aber keine Auswirkungen hat.

Inzwischen ist die spezielle Version für 3D-Karten fast fertig. **Freespace** verzichtet auf übertrieben bunte Lichteffekte. Dafür ziehen getroffene Schiffe lange Flammenschweife durch die Schwärze des Alls. Der Clou dabei: Der brennende Treibstoff scheint tatsächlich aus der Stelle zu lecken, an der Sie den Gegner getroffen haben.

Flugrausch im All

Mit ordentlich Tempo geht der **Freespace**-Pilot in die imaginäre Weltraum-Kurve und hängt sich an die grell leuchtenden Triebwerke des außerirdischen Raumjägers. In Parallax' jüngstem Werk sollen Sie das nicht nur sehen, sondern beinahe in den Händen spüren. Der Nachbrenner scheint das Schiff fast in Einzelteile zu zerreißen, größere Detonationen im All werfen es fast aus der Flugbahn, jeder Schuß mit der Laserkanone läßt den leichten Jäger kräftig erbeben. Das Verhalten der flotten Weltraum-Vehikel orientiert sich zwar weniger an der Wirklichkeit als im semirealistischen **I-War**, verglichen mit **Wing Commander** geht es bei **Freespace** aber deutlich glaubwürdiger zu.



Die Schiffe lecken da, wo sie getroffen wurden.

Galaktischer Krieg

Momentan feilen die Entwickler an letzten Details der Missionen. **Freespace** soll mit einer Mischung aus aufwendigen Weltraumgefechten wie in **Wing Commander** und detaillierten Aufgaben à la **TIE Fighter** das Beste aus beiden Welten verbinden. Wie Sie sich auf dem Sternen-Schlachtfeld schlagen, hat Auswirkungen auf spätere Aufträge – ein entkommener Ober-Alien taucht beispielsweise in einer späteren Mission erneut auf und macht Ihnen nochmals das Leben schwer. PS



Scheinbar schwerelos schwebt eine gewaltige Raumstation der Vasudaner im All.

Conflict: Freespace

Genre: Weltraumspiel — Hersteller: Parallax
Termin: Juli '98 — Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Freespace vermittelt mit Abstand das glaubwürdigste Fluggefühl, das ich je in einem Weltraumspiel hatte. Dazu die komplexen Einsätze – Parallax hat einen potentiellen Megaknaller in der Mache.«



Verbrecherhatz

Metro-Police

Als Detektiv der Zukunft in einer unterirdischen Stadt voller Krimineller – da spürt man schon fast das kalte Metall einer Laserwumme im Rücken…

Der geniale Stummfilm-Klassiker **Metropolis** liefert nicht nur den Namen für das Action-Adventure **Metro-Police**: Auch die utopische Spielwelt ist an Fritz Langs Schwarzweiß-Werk angelehnt. Als tapferer Detektiv marschieren Sie durch eine dreidimensionale Stadt, die sieben Ebenen tief in die Erde reicht. Ihre Karriere beginnt auf der untersten Etage, wo im wahrsten Sinne des Wortes die Unterschicht haust. Auf jedem Level müssen Sie Verbrecher aufspüren und hopsnehmen, um die nächsthöhere Ebene zu erreichen.

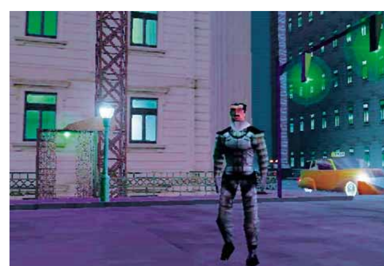
Zieh, Schurke!

Auf der Jagd nach Mördern, Räubern und anderen netten Zeitgenossen interviewen Sie Informanten und Augenzeugen. Mit deren Hilfe und Polizeiakten wissen Sie bald, wie die gesuchte Person aussieht und wo sie sich meistens herumtreibt. Auf Anfrage schickt Ihnen das Polizei-Hauptquartier Verstärkung, die Fluchtwege abriegelt. Wenn der Übeltäter aufgespürt ist, nehmen Sie ihn mit gezücktem Schießeisen fest – in der Hoffnung, daß er keine Sperenzchen macht. Sonst heißt es nämlich »Laßt die Waffen sprechen«.

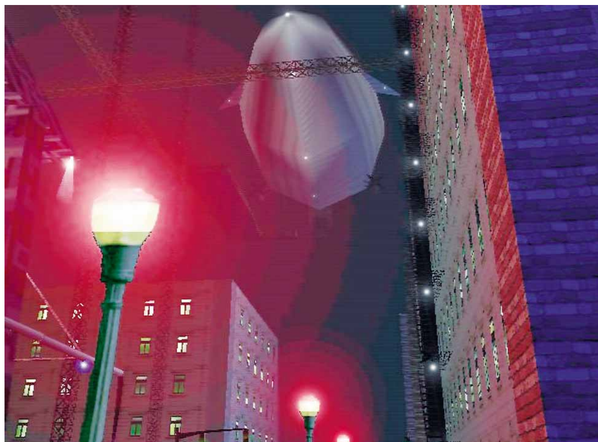
Falls Ihnen eine Festnahme zu heikel erscheint (etwa weil der Bösewicht ein paar Kumpels dabei hat), können Sie auch ein Überfallkommando anrollen lassen. Dummerweise merken viele Schurken, daß man Ihnen auf den Fersen ist und drehen den Spieß um. Straßenhändler verkaufen bessere Wummen, die oft illegal sind. Wenn Sie trotzdem zugreifen, stehen Sie Ihrerseits auf der Fahndungsliste der Ex-Polizeikollegen.

Spielwelt Marke »gefühlsecht«

Die futuristische Stadt könnte direkt aus Jules Vernes Phantasien stammen: Über tiefen Häuserschluchten schweben majestätische Zeppeline, Aufzüge führen zu Stationen, an denen die Lufttaxis ablegen und Sie zum nächsten Tatort bringen. **Metro-Police** wirkt unglaublich realistisch, weil Autoscheinwerfer gespenstische Schatten auf Wände werfen, rotierende Ventilatoren Dunstschwaden verwirbeln und Reklameleuchten sich in Fenstern spiegeln. Verschiedene Kameraperspektiven verstärken zudem das Gefühl, Film-noir-artig durch düstere Gassen zu schleichen. MD



Informanten helfen bei der Fahndung.



Ob wir den Zeppelin noch rechtzeitig erreichen?

Martin Deppe

Genre: Action-Adventure Hersteller: Virtual X-citement
Termin: 4. Quartal '98 Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Die 3D-Welt wirkt, als sei man mitten im Geschehen. Als Fan von Jules Verne und Bogart-Krimis freue ich mich auf die utopischen Polizeieinsätze.«

Ein Amerikaner in München

iF/A-18 E Carrier Strike Fighter

Mit der F/A-18 E sollen US-Marinepiloten ins nächste Jahrtausend fliegen. iMagic läßt Sie jetzt schon damit abheben.

Brütend heiße Temperaturen in München konnten ihn nicht aufhalten: Der legendäre iMagic-Boss »Wild Bill« Stealey ließ es sich nicht nehmen, unseren Redaktionsräumen im sonnigen Schwabing einen Exklusivbesuch abzustatten. Mit dabei im Gepäck: Seine nagelneue Flugsimulation iF/A-18 E Carrier Strike Fighter.


Der Mehrzweckjäger F/A-18 E

Perfekte Steuerung

Mit Amerikas modernstem Navy-Flieger durchstreifen Sie in zwei Kampagnen die Lüfte des Mittelmeerraumes und des Persischen Golfs. Wieder mit an Bord wird das seit iF-22 bewährte, voll interaktive Cockpit sein. Ohne großes Handbuchstudium erfassen Sie damit Gegner auf dem Radar per Mausklick und ändern die Wegpunkte in Sekundenschnelle.

Alles authentisch

Anders als im schmucklosen Vorgänger iF-22 werden die Missionen diesmal durch Videosequenzen verbunden. Gedreht wurden die Filmszenen auf einem echten Flugzeugträger, wobei iMagic-Pressefee Lynne Beaman als Kommentatorin sehr professionell auftritt. Aber das ist auch kein Wunder, arbeitete sie doch zuvor hauptberuflich für den bekannten Nachrichtensender CNN. MIC



Zwischensequenzen mit Ex-CNN-Reporterin Lynne Beaman lockern die Kampagnen auf.

iF/A-18 E

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Termin:	Juli ´98	Ersteindruck:	Passabel

Michael Schnelle: »Die Grafik ist nach wie vor nicht berauschend, aber spielerisch dürfte iF/A-18 durch die dynamische Kampagne wieder einiges bieten.«

iMagic-Boss Bill Stealey im Gespräch


Wild Bill Stealey

GameStar: Was war für euch wichtig bei der Entwicklung von iF/A-18 E?
Stealey: Wir haben besonders viel Wert auf die weitreichende Zusammenarbeit mit der US Navy gelegt. Die Videoaufnahmen filmten wir auf dem Flugzeugträger USS Abraham Lincoln, unsere Crew konnte gleichzeitig bei Landeübungen zuschauen. Alle Waffensysteme und Instrumente haben wir am Navy-Flugsimulator ausgetestet.
GameStar: Eure Spiele sind oft gehaltvoll, aber ihr vernachlässigt die Optik stark. Ist dir Grafik nicht wichtig?
Stealey: Ich hasse Grafik! Der Aufwand für eine gute Präsentation verschluckt zuviel Entwicklungszeit. Gameplay kommt für mich immer zuerst. Unser Kampagnensystem in iF-22 und iF/A-18E zum Beispiel gehört zu den besten der Welt. Es basiert auf dem System, mit dem auch das Pentagon arbeitet. Meine Jungs haben allein darin acht Monate Entwicklungszeit investiert.
GameStar: Wie siehst Du die Zukunft der Spieleentwicklung?
Stealey: Es wird in absehbarer Zeit keine Solo-Spiele mehr geben. Online ist die Zukunft! Vor 50 Jahren haben sich Deutsche und Amerikaner in einem echten Krieg abgeschossen, weil sie Feinde waren. Heute bekämpfen wir uns im Internet, weil wir Freunde sind. Du triffst Dich am Feierabend mal eben kurz mit Leuten, die kreuz und quer über die Erde verstreut sind. Es macht einfach mehr Spaß, mit echten Menschen zu spielen. Irgendwann wird's mal Internet 2 geben, das 1.000 bis 10.000 mal schneller sein wird, als das bisherige System. Und dann geht es erst so richtig los!

Die Mutter aller Götterspiele ist zurück

Populous 3 The Beginning



Nicht nur Die Siedler gehen in die dritte Runde: Bullfrog motzt derzeit das ehrwürdige Populous mit frischen Ideen und Klassegrafik auf.

Alle Jahre wieder überrascht Bullfrog mit unkonventionellen Spielen, die das Spaßrad neu erfinden. Man denke nur an Syndicate, Magic Carpet und natürlich Dungeon Keeper. Doch den Anfang machte 1989 eine Göttersimulation: Unter Peter Molyneux' Federführung entstand das Strategiespiel Populous, in dem Sie als Gott ein kleines Völkchen gegen feindliche Nachbarn lenkten, Berge versetzten und Erdbeben rumpeln ließen. Damals ließen sich Ihre Untertanen nur indirekt steuern – sie folgten einfach einem heiligen Symbol, das der Spieler in die Landschaft stellte. Drei Jahre später stürmte die Fortsetzung Populous 2 die Verkaufscharts. Ende '98 könnte sich der Erfolg wiederholen: Populous 3 – The Beginning vermischt das bewährte Konzept mit prachtvoller Grafik, zugänglicher Bedienung und neuen Einfällen. Während Sie in den beiden Vorgängern schräg von oben auf eine gekachelte Landschaft schauten, erstrahlt die Spielwelt jetzt in farbenfrohem, echtem 3D.



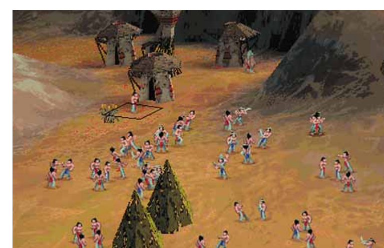
Während die roten Bewohner einem Priester lauschen, schleicht sich der blaue Feind an.



Potzblitz! Ein Energiestrahl streift das steinerne Götzenbild.

Himmlischer Azubi

Der Untertitel kommt nicht von ungefähr, denn das neue Populous ist vor den ersten beiden angesiedelt. Demnach sind Sie noch kein Gott, statt dessen verkörpern Sie eine Schamanin auf der untersten Stufe der himmlischen Karriereleiter. Die Power-Frau kommandiert ihr Volk nicht unnahbar von Wolke 7 aus: Als zentrale Spielfigur steckt sie mitten im Geschehen und bekommt die Auswirkungen der Befehle hautnah zu spüren. Auch die indirekte Steuerung ist passé – Sie lenken jetzt alle Bewohner wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen.



Wenn die Magie versagt, sprechen die Fäuste.

Ihre Untertanen fällen Bäume, um Wachtürme, Kasernen oder Luftwerften zu errichten. Fesselballons sowie Einbäume bringen Ihre Krieger auf Nachbarinseln. Neue Anhänger bekommen Sie durch spezielle Gebäude oder durchs »Umpolen« feindlicher und neutraler Bürger.

Götterspeise

Ihre Untertanen produzieren eifrig die Götterspeise Mana, mit der Ihre Schamanin dann so wunderbar zaubert. Priester scharen das gemeine Volk um sich und steigern den Mana-Ausstoß. Wenn die Glaubensstreiter vor Steinköpfen im Osterinsel-Look beten, erforschen sie neue Zaubersprüche und Bauwerke. Rund 20 Spells wird es insgesamt geben, einige davon in dreierlei Stärken. Die alten Vulkan-

ausbrüche und Erdbeben gehören wieder zum magischen Repertoire – nur sind sie noch viel spektakulärer anzuschauen. Teure Zaubereien heben und senken ganze Landstriche, um gegnerische Dörfer durcheinanderzurütteln oder zu versumpfen. Mit etwas Geschick können Sie Wirbelstürme sogar als Transportmittel einsetzen, indem Sie damit Ihre Truppen übers Meer zum feindlichen Eiland pusten. Dort purzeln sie zwar auf die Nase, richten in der folgenden Schlacht aber immer noch genug Schaden an. Auch der »Todesengel«-Spruch ist neu. Er jagt einen geflügelten Kämpfer in die feindliche Reihen, der wie Batmans großer Bruder aussieht – und genauso zuhaut.



Mit großem Getöse bricht ein magischer Vulkan in unserem Dorf aus. Beachten Sie den gekrümmten Horizont.

Göttliche Grafik

Optisch liegen Welten zwischen Populous 2 und The Beginning: Die dreidimensionale Landschaft ist wunderschön anzuschauen und stufenlos drehbar. Mit butterweichen Kamerafahrten zoomen Sie sich aus dem All auf die Spielwelt herab. Dort haben Sie immer das Gefühl, auf einem kleinen Planeten zu spielen, weil sich Tag und Nacht abwechseln. Auch der Horizont krümmt sich perspektivisch korrekt. Schneebedeckte Hügel, öde Wüsten oder Mars-Terrain sorgen für abwechslungsreiche Landschaften.

Wenn Ihre Magierin auf einem Hügel steht, erzielen ihre arkanen Tricks eine höhere Reichweite. Die Grafik-Engine ermöglicht auch Auflösungen, die über den üblichen 1024 mal 768 Bildpunkten liegen. Dabei wird nicht einfach der gezeigte Kartenausschnitt größer, sondern die Detailstufe erhöht. Die Effekte sind vom feinsten: Eruptierende Vulkane schleudern Lavabrocken empor, die zur Erde zurückstürzen und über den Boden titschen. Magische Blitze und Feuerbälle zucken grell über den Nachthimmel, Brände fackeln hölzerne Bauten ab. Laut Bullfrog läuft das Götterspiel aber auch auf schwächeren Pentiums annehmbar.



Ballons und Einbäume lassen Entfernungen schrumpfen.



Die Schamanin zaubert unter eindrucksvollen Lichteffekten.

Gnadenlose Jagd

In den rund 30 Missionen stehen die Zauberinnen immer im Mittelpunkt. Ein Volk ist nämlich erst dann besiegt, wenn seine Hohepriesterin ihr Leben aushaucht und keine Gefolgsleute mehr hat. Doch solange noch Untertanen umherwuseln, wird die Verstorbene binnen einer Minute wiedergeboren. Bei der Jagd auf gegnerische Magie-Mädels helfen Ihnen Spione, die sich kurzerhand eine Kutte der Gegenseite überwerfen und sich unerkannt unters Konkurrenzvolk mischen. Kombi-Einheiten erlauben besondere Taktiken. So kann ein Priester-Spion nicht nur Dörfer ausspähen, sondern nebenbei feindliche Bürger »umdrehen«. MD

Populous – The beginning

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Bullfrog
Termin: November ’98 | Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Populous 1 und 2 haben mich zu ihrer Zeit je ein Ingenieurs-Semester gekostet. The Beginning wird mich wohl genauso fesseln, denn allein die göttliche Grafik sorgt für einen Platz im Spiele-Olymp.«

Die Bahn kommt

Railroad Tycoon 2

Die Überraschung ist perfekt: Technisch auf den aktuellen Stand gebracht, feiert Sid Meiers legendäre Wirtschaftssimulation ihr Comeback.

Unter dem blumigen Namen Gathering of Developers (GoD) schlossen sich jüngst einige namhafte Spielehersteller wie Epic Megagames oder 3D Realms zusammen. Weniger bekannt dürfte das ebenfalls an GoD beteiligte Softwarehaus Pop Top sein. Doch dieses Team hat für New World Computing die erfolgreiche Heroes of Might & Magic-Reihe entwickelt. Der Helden müde, klopfte man bei Microprose an, ergattere die Railroad Tycoon-Lizenz und werkelt schon seit über einem Jahr still und leise am hochoffiziellen Nachfolger.



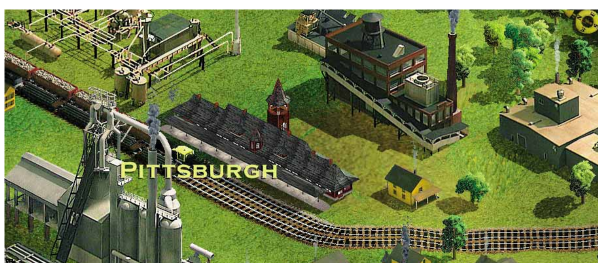
Railroad Tycoon 2 in hochauflösender Grafik sieht fast wie eine schmucke Modelleisenbahn aus.

Zug um Zug

Das original Spielkonzept des legendären Klassikers von Sid Meier soll dabei nur wenig verändert werden. Nach wie vor verlegen Sie fleißig Gleise und schließen über die Landkarte verstreute Städtchen an Ihr Schienennetz an. Mit einer kleinen Dampflok transportieren Sie zu Beginn vornehmlich Passagiere und Post, bevor Sie sich mit leistungsstärkeren Zugmaschinen an großangelegte Gütertransporte wagen können. Indirekt beeinflussen Sie damit auch die Ökonomie der einzelnen Ortschaften. Je besser eine Stadt ins Schienennetz integriert ist, desto üppiger floriert ihr Geschäftsleben, wodurch wiederum das Verkehrsaufkommen steigt. Außerdem können Sie höchstpersönlich die Wirtschaft ankurbeln, indem Sie Betriebe ansiedeln, die andernorts dringend benötigte Güter produzieren.

Drei Dinge braucht die Lok

Anders als im Originalspiel benötigen Ihre Lokomotiven nun ausreichend Schmieröl, Wasser und Sand, um vorwärts zu kommen. Letzterer ermöglicht die Überwindung starker Steigungen, denn Tunnels gibt es in Railroad Tycoon 2 nicht. Laut Hersteller lassen sich die Unterführungen nur schwierig im richtigen Maßstab in die Grafik einfügen. Doch wenn man sich die schnuckelige, zoom- und rotierbare Landschaftsgrafik ansieht, ist dieses Manko schnell vergessen. Zur Stunde arbeiten die Pop-Top-Designer noch daran, die Optik auch im Betrieb mit 31 Konkurrenz-Tycoonen flüssig scrollbar zu halten. Außerdem existieren bislang nur 15 der insgesamt 51 geplanten Lokomotiv-Typen. MIC



Die Fabriken in Pittsburg lassen das Transportaufkommen kräftig wachsen.

Railroad Tycoon 2

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	PopTop
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Railroad Tycoon gehört zu den unvergänglichen Klassikern, die auch heute noch trotz Klötzchenoptik viel Spaß machen. Und die schmucke Grafik von Teil 2 weckt schon jetzt mein Modellbahnfieber.«

Himmlische Action im Diesseits

Requiem

Wrath of the Fallen

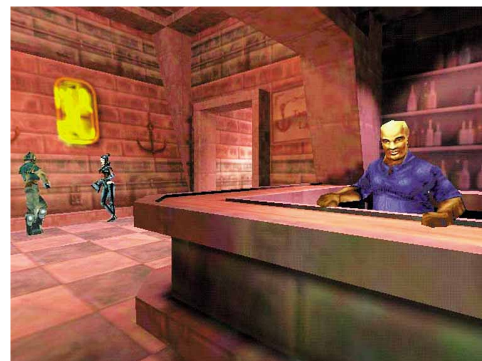
Als überirdischer Gesandter jagen Sie in irdischen Städten nach gefallenen Seelen.



Himmlische Mächte und teuflische Kräfte gehören von jeher zu den beliebteren Motiven bei PC-Spieleentwicklern. Während Shiny derzeit am Engelssimulator **Messiah** werkelt, programmiert 3DO fleißig eine eigene Version vom Krieg im Jenseits. Im 3D-Actionspiel **Requiem – Wrath of the Fallen** schlüpfen Sie in die Rolle des Engels Malachi. Der Himmelsbote wird unter die Erdenbürger entsandt, um einen Trupp gefallener Engel unschädlich zu machen. Die bösen Beelzebuben kontrollieren mittlerweile viele Staatschefs, auf dem Planeten toben blutige Unruhen. Mit überirdischem Kriegsgerät in der Faust sollen Sie wieder für Ordnung sorgen, lautet die Anweisung des obersten Bosses.

Waffen der Bibel

In Sachen Waffenarsenal und Verteidigungsmöglichkeiten orientiert sich das Programm teilweise an biblischen Motiven. So läßt Malachi seine Gegner zur Salzsäule erstarren, blendet sie kurzfristig mit dem Lichtblitz der Erkenntnis oder erweckt erledigte feindliche Wachroboter zu neuem Leben als Verbündete. Wie von Geisterhand schweben bei diesem Spruch angekokelte Metallreste zurück an ihren ursprünglichen Platz. Nur wenige Sekunden später steht der Blechkamerad wieder quietschlebendig da und hilft Ihnen gegen die Gesandten der Hölle.



Mit Stadtbewohnern wie diesem können Sie reden.

Mechanische Mephistos

Obwohl **Requiem** teilweise in himmlischen Sphären spielt, werden Sie die meiste Zeit in menschlichen Städten verbringen. Je nach Tageszeit soll es heller und dunkler werden, nachts erleuchten Straßenlampen den Weg. Wachsoldaten marschieren nicht nur stur geradeaus, sondern plaudern zwischendurch miteinander oder schießen aus Langeweile umherfliegende Tauben ab. Bürgerinnen und Bürger flanieren durch die Straßen und besuchen Bars. Die meisten Zivilisten sind zwar harmlose Dekoration, aber einige bringen Sie durch Aufträge oder Hinweise im Kampf gegen das Böse weiter. In **Requiem** bekämpfen Sie nicht nur Soldaten, sondern auch Roboter und mächtige Chaos Demons, so nennen sich die gefallenen Engel auf der Erde. PS



Die Mächte des Bösen: Soldat und Wachroboter überraschen den Engel Malachi.

Requiem

Genre:	3D-Action	Hersteller:	3DO Studios
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: Mir gefallen die starken Spezialeffekte und die prächtig in Szene gesetzte Welt. Das Ganze ist nicht so abgedreht wie Messiah – mal sehen, wer im himmlischen Showdown die Nase vorne haben wird.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Da wir nur interessante Spiele previewen, bleiben Sie so über alle kommenden Highlights im Bilde. Aktuelle Änderungen sind rot markiert.


Mit Spannung erwartet: Die Action-Raserei Nice 2.

Spiel / Compilation	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	2. Quartal '98
Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98	Gut	4. Quartal '98
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98	Sehr gut	September '98
Colin Mc Rae World Rally	Rennspiel	Codemasters	2/98	Sehr gut	Juli '98
Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98	Ausgezeichnet	4. Quartal '98
Cyberstorm 2	Taktikspiel	Sierra	6/98	Gut	Juli '98
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 01/98	Sehr gut	September '98
Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
Dethkarz	Action-Simulation	Beam Software	6/98	Gut	4. Quartal '98
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98	Sehr gut	Dezember '98
Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	3/98, 5/98	Sehr gut	Juni '98
Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	1/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Final Fantasy 2	Rollenspiel	Eidos	3/98	Sehr gut	Juli '98
Freespace	Weltraumspiel	Parallax	4/98, 5/98	Ausgezeichnet	Juli '98
Grand Prix 500 cc	Motorrad-Rennspiel	Ascaron	4/98	Sehr gut	Juni '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	2/98	Sehr gut	Juni '98
Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	3. Quartal '98
Half-Life	3D-Action	Valve	11/97, 5/98	Ausgezeichnet	3. Quartal '98
Have a Nice Day 2	Rennspiel	Magic Bytes	5/98	Sehr gut	Mai '98
Heart of Darkness	Action-Adventure	Infogrames	6/98	Gut	Juli '98
Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98	Sehr gut	Oktober '98
Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	Juni '98
M.A.X. 2	Strategie	Interplay	1/98	Passabel	3. Quartal '98
Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	11/97	Gut	Juli '98
Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	1/98	Sehr gut	Juli '98
Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Missing in Action	Actionspiel	GT Interactive	6/98	Gut	Juli '98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98	Gut	4. Quartal '98
Populous 3 – The Beginning	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97	Sehr gut	November '98
Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	3. Quartal '98
Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Sin	3D-Action	Ritual	3/98	Sehr gut	August '98
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	3. Quartal '98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	2/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	1. Quartal '99
Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Team Apache	Hubschrauber-Sim	Mindscape	5/98	Sehr gut	Juli '98
Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	4. Quartal '98
War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	Oktober '98
Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	September '98
Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	3. Quartal '98

3D-Action der Zukunft

Unreal

Mit packender Atmosphäre, Bombast-Grafik, beeindruckenden Riesen-Levels und hoch-intelligenten Monstern setzt Epic neue Maßstäbe im 3D-Actiongenre.



Endlich – **Unreal** ist nach rund vier Jahren Entwicklungszeit fertig. Wohl kein anderes 3D-Actionspiel wurde so gespannt erwartet. Bei keinem anderen war bislang so unklar, ob die Versprechungen des Herstellers sich mit der Realität decken oder nur ein gewaltiger Hype sind. Manche US-Magazine wie Wired verspotteten **Unreal** schon als »nicht existent«. Erst im letzten halben Jahr änderte sich das allmählich. Epic zeigte erste lauffähige Versionen, plötzlich sicherten sich immer mehr Konkurrenzfirmen überraschend die Grafik-Engine für ihre eigenen Spieleprojekte.

Kein Wunder, schließlich hat **Unreal** technisch enormes zu bieten. Mit imposanten Szenerien, absolut überzeugenden Lichteffekten und superklugen Monstern schafft das Spiel eine Atmosphäre, als wären Sie wirklich auf einer fernen, fremden Welt voller Abenteuer und Gefahren.

Todeskampf eines Sträflings

In **Unreal** schlüpfen Sie in die Rolle eines Sträflings, dessen Gefängnis-Raumschiff auf den fernen Planeten Gryphon stürzt. Aus dem schmorenden Riesenwrack kämpfen Sie sich allein nach draußen. Ihre einzigen Freunde in der fremden Welt sind die Nali, vierarmige, asketische Wesen, die von den grausamen Skaarj-Aliens bestialisch unterdrückt werden. Ihre Aufgabe ist es, mit heiler Haut der ungastlichen Welt zu entfliehen und möglichst viele Nali zu retten. Letzteres bringt Ihnen neben einem guten Gewissen handfeste Vorteile: Die mystischen Ureinwohner helfen Ihnen als Leidensgenossen weiter. Immer wieder winkt ein einzelner Nali Sie zu sich. Wenn Sie ihm folgen, kommt es oft vor, daß er plötzlich unter feindlichem Beschuß steht. Sie sollte ihm beistehen – notfalls sogar mit dem eigenen Körper als Kugelfang – damit er als Dankeschön versteckte Kammern mit Munition oder Medizin öffnet.



Die Unreal-Grafikengine stellt problemlos sowohl weite Ebenen wie auch tiefe Täler mit blau schimmernden Flüssen dar.

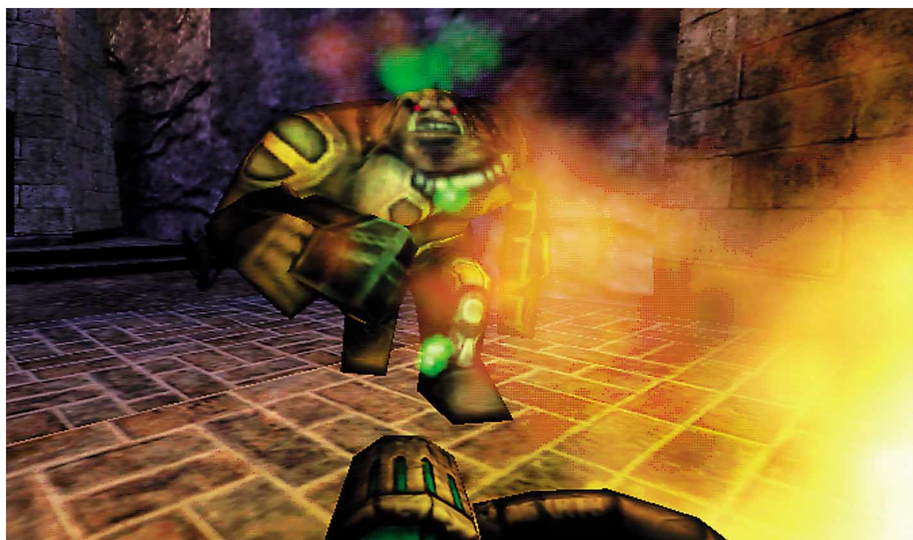
Die Idylle trügt

Geradezu spektakulär sind die Außenlevels von **Unreal**. In engen Talkesseln laden schon von weitem malerische Hütten zum Verweilen ein. Dörfer in mittelalterlich angehauchtem Baustil, besetzt von den fiesen Krall, stehen zwischen mächtigen Felswänden. Gewaltige Wasserfälle rauschen in tiefe Seen hinein, Vögel ziehen am Horizont ihre Bahnen und außerirdische Karnickel hoppeln friedlich über saftiges Gras.

Die Außenwelt dient normalerweise als Verbindungslevel zwischen den unterirdischen Schauplätzen und ist relativ friedlich, Monster erspähen Sie dort nur selten. Meist marschieren Sie durch eine Siedlung, betreten eine Mine und tapsen durch

Facts

- 28 Solo-Levels
- 10 Multiplayer-Levels
- 23 Monster
- 10 Waffen
- 2 Schußmodi pro Waffe


Mit schweren Schritten trampelt der raketenschießende Brute auf Sie zu.

Dieses düster-imposante Schloß ist mitsamt Kerkern, der hohen Turmspitze und unzähligen liebevoll eingerichteten Räumen voll zugänglich.



Jörg Langer



Technisch und spielerisch Spitze

Seit langem hat mich mit Unreal mal wieder ein 3D-Actionspiel grafisch umgehauen; dazu kommt das mit Jedi Knight vergleichbare Leveldesign. Beides zusammen erzeugt eine ungeheuer dichte Stimmung. Das Fehlen einer großartigen Hintergrundstory ist angesichts des Szenarios zu verschmerzen. Schließlich bin ich ein einsamer Gestrandeter, der seine Umgebung erst erkunden muß.

Was Unreal an die Genre-Spitze befördert, ist aber nicht die (leider mit immensen Hardware-Anforderungen erkaufte) technische Brillanz. Es sind die hyperintelligenten Gegner, die viele gewohnte Shooter-Taktiken hinfällig machen. Und eines freut mich besonders: Unreal überholt das indizierte Quake 2 in allen Punkten – bis auf die Grausamkeit. So soll es sein: spanned-knallhart statt blutig-brutal!

die ersten paar Höhlen. Erst dann schaufelt das Programm neue Leveldaten in den Speicher, und die Action beginnt.

In tiefen Katakomben

Auf der Planetenoberfläche herrscht oft trügerischer Frieden, aber in den düsteren Kellern geht es kräftig zur Sache. **Unreal** führt Sie durch verfallene Tempelanlagen mit gewaltigen Katakomben und grün schimmernde Gewässer in unterirdischen Kanalsystemen. Sie entdecken abgestürzte Alien-Raumschiffe, in deren unteren Decks trübe Flüssigkeiten schwappen, während in den höheren Etagen Gemüse für die Besatzung wächst. Gegen Ende durchkämmen Sie ein besetztes Nali-Schloß, und stolpern im Schlaftrakt über Skaarj, die gerade noch ihren Rausch ausgeschlafen haben und trotzdem sofort zuschlagen. Dann bekämpfen Sie in der Turmspitze auf spiegelglattem Marmorboden ein gigantisches Monster. In einer alten Wolkenstadt kommen Sie zwischen Fachwerkhäusern einem furchtbaren Geheimnis auf die Spur und entdecken das gigantische Mutterschiff der Skaarj, in dem es schließlich zum großen Showdown kommt.

Komplexe Kampfarenen

Ob Raumschiff oder Ruine: Was Sie aus anderen 3D-Spielen als linear verkettete Räume kennen, präsentiert **Unreal** einen Tick anders. Die meisten Levels gewähren Ihnen näm-



Ein fieser Krall-Wächter erledigt vor Ihren Augen einen Nali.


Echter 3D-Nebel schränkt im Keller die Sicht auf weiter entfernte Gegner ein.


Im Raumschiff der Aliens flackern bunte Energieschilde.

lich gleich anfangs Zugang zu vielen Hallen. Im Skaarj-verseuchten Ex-Menschenschiff Kraan etwa entdecken Sie, daß der kleine Eingangsraum zu Lagerhallen, Maschinenräumen und Energiestationen auf weiteren Decks führt. Sobald Sie sich zu Schaltern und Aufzügen gekämpft haben, öffnen sich zusätzliche Bereiche. Stellenweise droht deshalb die Gefahr, daß Einsteiger sich in den weitverzweigten Korridoren verlaufen. Richtig steckenbleiben können Sie allerdings nicht, Hauptgänge führen bald wieder auf den richtigen Weg. Einer der Gründe für die verhältnismäßig komplexen Levels: Damit Sie sich mit den schlauen und ausdauernden Gegnern richtig heiße Gefechte liefern können, braucht die Szenerie einen gewissen Mindestumfang.

Künstliche Intelligenz-Bestien

Ihr schlimmster Alptraum in **Unreal** sind die Skaarj. Die Aliens mit der markanten Rasta-Frisur stellen die cleversten Gegner dar, die bislang ihr Unwesen in einem 3D-Actionspiel trieben. Mit flotten Seitwärts-Rollen weichen die Biester Raketen aus und gehen sogar vorbeugend auf Distanz, sobald Sie eine kräftige Wumme ziehen. Skaarj treiben ihre Opfer in Ecken und schlagen dort mit kräftigen Stahlkrallen zu. Die Krieger kennen sich im Level aus und nehmen auch mal einen Aufzug in den nächsten Stock. **Unreal** bietet in Sachen Künstliche Intelligenz mehr als andere Spiele – aber wie im richtigen Leben sind auch hier nicht alle Monster klug. Die mächtigen Titans etwa lassen sich leicht hinters Licht führen, indem man sich geschickt hinter Hindernissen versteckt, und die Krall nehmen manchmal feige Reißaus. Andere Monster purzeln versehentlich in Lavaseen oder fallen von Klippen. Der Schwierigkeitsgrad hält sich trotz der schlauen

Peter Steinlechner



Ein Action-Meilenstein

Das Warten hat sich gelohnt: Unreal leitet die nächste Generation der 3D-Actionspiele ein. Glücklicherweise hat Epic viel mehr als »nur« bombastische Grafiken hinbekommen. An den etwas anderen Levelaufbau und die überzeugende Gegner-KI mußte ich mich kurz gewöhnen, jetzt fühle ich mich dort viel wohler als beim vergleichsweise monotonen »Tür auf – Rakete rein – weiter geht's« vieler 3D-Titel. Die Atmosphäre im Solo-Modus ist mehr als überzeugend. Irgendwann hat man wirklich das Gefühl, über einen der interessantesten Planeten des Universums zu marschieren. Gerade im Solo-Modus hält nur Jedi Knight mit.

Grafik zum Staunen

Unreal ist eines dieser Spiele, die man Nachbarn oder Freunden vorführt, um sich an deren herunterklappenden Kinnladen zu ergötzen. Der Staun-Faktor ist angesichts von Grafikpracht, Animationen und witzigen Details enorm hoch. Die stattlichen Hardware-Anforderungen sind zwar ärgerlich, aber bei Unreal sehe ich wenigstens, warum der arme Prozessor sich so anstrengen muß.

Meine hohen Erwartungen hat Unreal locker übertroffen. Wer ausreichend flotte Hardware im PC stecken hat, kommt um dieses Spiel nicht herum – zumal endlich Deathmatch-Computergegner und Editor gleich auf der Programm-CD in hervorragender Qualität mitliefert werden.


In der alten Nali-Stadt kämpfen Sie zwischen Fachwerk gegen Krall-Krieger und kommen einem düsteren Geheimnis auf die Spur.

Martin Deppe



Ein echter Thriller

Diese Szene werde ich nie mehr vergessen: Mit einem Skaarj-Monster lieferte ich mir ein Feuergefecht rund um einem Fahrstuhlschacht. Von mehreren Schüssen getroffen, fiel das Viech schließlich in die Tiefe. Frohlockend schaute ich hinterher – doch unten war keine Leiche zu sehen. Als ich mich umdrehte, rannte mir der quicklebendige Skaarj wild feuernd entgegen. Er hatte den Sturz überlebt und einen anderen Lift genommen, um mich von hinten neu zu attackieren. Vor Schreck blieb mir die Luft weg – und schon war ich erledigt. Solche Momente machen Unreal zum Erlebnis!

Monströser Hardwarehunger

Die gefräßigen Hardware-Anforderungen stören mich allerdings: Auf meinem Redaktionsrechner (Pentium 200 mit Monster 3D) ruckelt's spätestens dann leicht, wenn eine Bestie auftaucht – auch in den niedrigen Auflösungen. Hier wäre mehr Tempo-Tuning angebracht gewesen!

Scheusale noch in fairen Grenzen; feindliche Raketentreffer richten nur wenig Schaden an, während die eigenen Waffen effektiver arbeiten.

Prall gefüllte Waffenkammer

So vielfältig wie die Alien-Rassen ist das Kriegsgerät. Gleich zu Beginn finden Sie die Dispersions-Pistole, die mit unbegrenzten Munitionsvorräten schießt und sich durch Upgrades weiter aufrüsten läßt. In der höchsten Ausbaustufe sausen die tödlichen Energiekugeln dreifach verstärkt und unsichtbar in Richtung Feind. Prunkstück der **Unreal**-Waffenkammer ist der Eightball. Das gewaltige Metallmonstrum schickt bis zu sechs Raketen oder Granaten gleichzeitig Richtung Gegner; wenn Ihr Ziel für etwa eine Sekunde im Fadenkreuz halten, schalten die Projektile sich sogar auf und verfolgen es unerbittlich bis zum Einschlag. Jede der zehn Waffen beherrscht zwei Schußmodi. Im ersten ist zum Beispiel das Kali-Jagdgewehr »nur« eine durchschlagskräftige Flinte, im zweiten zoomt es sich auf Tastendruck hin bis an weit entfernte Monster ran – damit können Sie Ihrem Gegner zum Abschied aus sicherer Distanz ins Auge blicken.



Golden glänzt der Schutzanzug des Skaarj auf dem Schiff der Aliens.



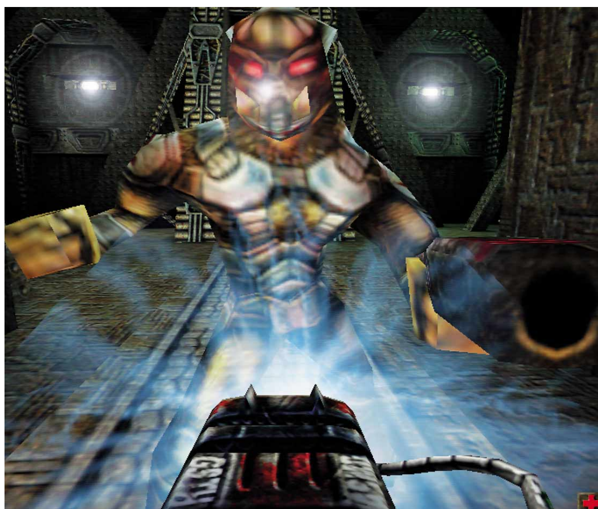
Manche Gegner klappen einen Schild auf.

Solo-Deathmatch

Der Epic-Knaller unterstützt per TCP/IP-Protokoll Mehrspieler-Partien in lokalen Netzwerken und im Internet. In letzterem können Sie durch bestimmte Tore – sogenannte Portals – direkt auf andere Server hüpfen und gleich im nächsten Level weiterkämpfen. Wer keinen Netzanschluß hat, spielt in den zehn Multiplayer-Arenen gegen bis zu 15 Bots – das sind Computergegener, die beinahe wie Menschen kämpfen. Das Programm unterstützt Client Prediction und alle weiteren gängigen Internet-Spielestandards. PS



Mercenaries verteidigen wütend ihre Basis.



Feuer frei: Ein Skaarj-Trooper setzt zum Nahkampfangriff an.

Unreal

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic MegaGames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 oder 360 MByte
Spieler:	Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Neue Referenz dank Technik und Leveldesign.

Die Unreal-Monster im Überblick

Bestiarium

Manta

Durch die außerirdischen Lüfte von Gryphon fliegen Mantas. Die Mischung aus Fisch und Vogel existiert in drei unterschiedlichen Varianten. Die kleinste lebt in Höhlen und ist schneeweiß. Mantas stellen keine größere Bedrohung dar, weil die flachen Flugwesen nur mit Klauen und Zähnen angreifen. Ein paar gezielte Treffer mit der Dispersion-Pistole reichen meist aus.

Gasbag

Die kugelförmigen Gasbags schieben sich mit gewaltigen Armen durch die Luft, während sie ihr Ziel mit roten Energiebällen unter Beschuß nehmen. Nur selten trifft man in den Schluchten von Gryphon auf einen Giant Gasbag. Diese riesigen Monster spucken Nachwuchs aus, der sich mit Freude sofort auf Sie stürzt. Die fliegenden Kugeln lassen sich leicht durch andere Monster ablenken, außerdem reichen ihre Schüsse nicht besonders weit.

Devilfish & Squid

Devilfishs verstecken sich gerne in Höhlen, schnellen plötzlich hervor und werden nach wenigen Treffern unsichtbar. Noch bösartiger sind die Squids. Mit mächtigen Tentakeln fangen sie ihre Opfer ein oder schießen mit giftigen Pfeilen. Bekämpfen Sie schwimmende Monster nach Möglichkeit vom Trockenen aus durch die Wasseroberfläche.

Mercenary

Das seltsame Volk der Mercenaries lebt zurückgezogenen in seinem abgestürzten Raumschiff und traut sich nur selten in die Außenwelt. In bizarre Anzüge gehüllt, wirken die Wesen fremder als alle anderen auf Gryphon. Die eigenbrötlerischen Aliens ballern sowohl mit Raketen als auch mit dem Schnellfeuergewehr.

Krall

Krall sind die Wächter der Skaarj. Die Krieger mit dem fiesen Grinsen verprügeln ihr Opfer aus der Nähe mit dem Kriegsstab; aus der Ferne feuert der magische Schießprügel Energie-Raketen. Ihre Kampftaktiken haben die Krall von den Skaarj abgeschaut, allerdings sind die Biester längst nicht so wendig wie ihre Meister und ergreifen gelegentlich die Flucht.

Titan

Titane sind die größten Kreaturen auf Gryphon und lassen mit kräftigen Schlägen sogar den Boden erzittern. Die Kolosse werfen mit Gesteinsbrocken nach ihren Opfern. Das müssen nicht unbedingt Sie sein, Titane greifen alle anderen Wesen ebenfalls an. Zum Glück sind die Giganten sehr langsam. Solange Sie in Bewegung bleiben, können Sie mit der Eightball abwarten, bis alle sechs Raketen geladen sind, und erst dann feuern.

Kluge Krieger und gewaltige Goliaths – die prächtig animierten Monster von Unreal stellen sich im GameStar-Gehege vor. Bitte nicht füttern!

Warlord

Woher der mysteriöse Warlord stammt, ist unklar. Betrachtet man sein Aussehen, scheint er der Hölle entsprungen. Ihnen gegenüber legt er ein seltsames Verhalten an den Tag: Bei der ersten Begegnung lacht er Sie gar aus. Warlords sind fast so groß wie Titane, können fliegen und feuern Raketen ab. Dafür sind sie nicht übertrieben robust.

Slith

Slith leben hauptsächlich in Gewässern, allerdings springen die schneckenartigen Wesen zum Kämpfen auch gerne an Land. Slith stellen keine größere Gefahr dar, wenige Treffer mit der ausgebauten Dispersion-Pistole reichen in aller Regel aus.

Skaarj

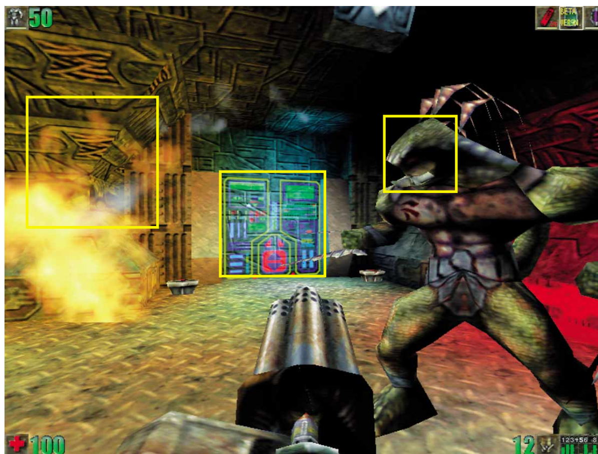
Die Skaarj stellen die unumschränkten Herrscher auf Gryphon sowie Ihre Hauptfeinde in Unreal dar. Auf der fernen Welt begegnen Sie Skaarj in allen Altersstufen, von der Larve über den Krieger bis hin zur Königin. Allein von den kämpfenden Truppen existieren mehrere Typen, darunter neben gewöhnlichen Soldaten auch ausdauerndere Berserker. Halten Sie die Skaarj unter allen Umständen auf Distanz und weichen Sie ständig nach links und rechts aus, um möglichst wenige Treffer einzustecken. Feuern Sie mit schnellen Waffen – Eightball oder Dispersion sind viel zu langsam.

Brute

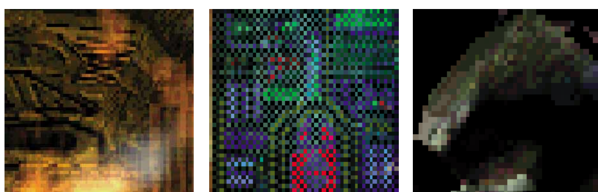
Die schwerfälligen Brutes tragen in jeder Hand einen gewaltigen Raketenwerfer. Die Bestien sind nur schwach gepanzert, außerdem können Sie den Geschossen leicht ausweichen. Lassen Sie die Monster nicht zu nahe an sich herankommen, sonst werden sie von kräftigen Hieben rasch niedergestreckt. Beste Waffe gegen Brutes ist eine gut ausgebaute Dispersion-Pistole oder der Eightball. PS

Harte Fakten zur Technik

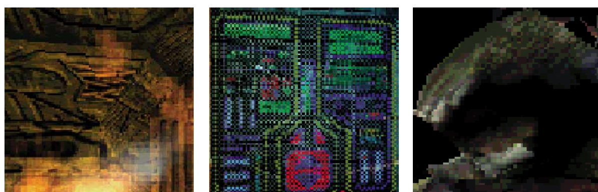
Unreal(e) Rechner



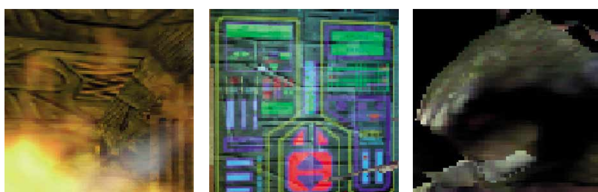
GameStar-Pixeltest: Aus diesem Bild stammen die Ausschnitte.



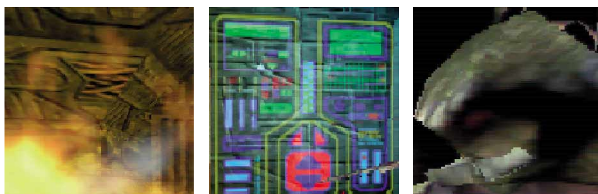
320 x 200, Software: Erst ab P-166 ausreichend schnell.



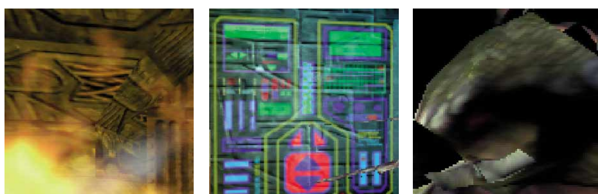
512 x 384, Software: Optisch überzeugend, flüssig auf Pentium II.



512 x 384, 3Dfx: Die niedigste 3Dfx-Auflösung, ab P-166 flüssig.



640 x 480, 3Dfx: Perfektes Bild, flüssig spielbar ab Pentium 233.



800 x 600, 3Dfx: Traum-Modus für Highend-Systeme ab Pentium II 233.

Die Unreal-Engine stellt sich: So gut muß Ihr Rechner sein, um richtig mitspielen zu können.

Wenn das nicht auf Qualität hindeutet: Eine ganze Reihe angekündigter Spiele wird auf der Unreal-Engine basieren. Ob Sie sich per Phaser und Bat'leth durch Star Trek: Klingon Honor Guard kämpfen, in den Rollenspiel-Welten von Robert Jordans Wheel of Time versinken oder in Warren Spectors Spionage-Thriller-Adventure Deus Ex in geheimer Mission unterwegs sind – Grundlage dieser potentiellen Software-Knüller ist stets die Engine von Epic Megagames. Die meisten der geplanten Spiele sollen noch mehr Features als Unreal selbst bieten, etwa weiter verbesserte Künstliche Intelligenz oder aufwendigere Gegner-Animationen. Potentiell droht damit zwar die Gefahr von noch höheren Hardware-Anforderungen, allerdings dürfte die weitere Optimierung des Programm-Codes dies insgesamt wieder ausgleichen. Wenn Unreal auf Ihrem Rechner flott läuft, können Sie also sicher sein, zumindest die angekündigten Titel problemlos spielen zu können.

3D-Alleskönner

Unreal kommt, anders als die Quake 2-Engine von id Software, nicht nur mit geschlossenen Räumen klar, sondern bietet auch große Außenwelten mit mehreren Schichten von Wolken. Damit die außerirdischen Planetenoberflächen optisch überzeugen, arbeiten unsichtbar im Hintergrund viele Software-Tricks, die auf den ersten Blick kaum auffallen. Beispielsweise schaltet das Programm per Mip-Mapping auf immer feinere Texturen, wenn Sie sich aus größerer Entfernung einer Wand nähern. Unreal verfügt über zwölf unterschiedlich aufgelöste Verkleidungen einer solchen Polygon-Mauer, während etwa Jedi Knight mit nur vier auskommt. Ergebnis: Selbst über gewaltige Distanzen hinweg ist das Umschalten von näherkommenden Texturen kaum, mit 3D-Karten, die trilineares Filtering unterstützen, gar nicht zu erkennen; beim LucasArts-Spiel kann man den Wechsel der Wandverkleidungen dagegen deutlich wahrnehmen.

Schön in Software

Die Entwickler haben sich darum gekümmert, daß auch ohne 3D-Karte ein überzeugendes Bild auf den Monitor kommt. Die aufwendigen Levels erstrahlen selbst in der Software-Variante wahlweise in 16- oder 32-Bit Farbtiefe. Sogar für die imposanten Lichteffekte brauchen Sie keinen Beschleunigerchip, einzige Ausnahme ist das Lens-Flaring. Unreal liefert in VGA mit 320 mal 200 Pixeln ein deutlich klareres Bild als viele Konkurrenz-Spiele im gleichen Modus. Zwar wirkt das Gesamtbild wegen des fehlenden Hardware-Filterings grob-

körniger, und die Abstufungen zwischen Hell und Dunkel sind wesentlich härter, aber insgesamt kann sich das Programm auch in diesem Modus sehen lassen.

Die Grafikpracht hat freilich ihren Preis, ohne schnellen Rechner kommt **Unreal** ins Stocken. Gerade noch ausreichend flott läuft **Unreal** in VGA ohne 3D-Karte ab einem Pentium 166, auf einem Pentium 133 ruckelt das Bild spürbar, sobald Sie mehrere Gegner bekämpfen. Andererseits kommen Besitzer von Pentium-II-Systemen auch ohne Beschleuniger-Chip in den Genuß eines ausreichend schnellen Spiels.

Traumhaft mit Voodoo

Unreal unterstützt 3D-Karten mit Voodoo- und PowerVR-Chipsätzen. In beiden Fällen läuft das Programm über eine speziell angepaßte GL-Schnittstelle. Mit etwas Verzögerung will Epic Treiber für weitere Karten anbieten und wahrscheinlich noch im Spätsommer einen Patch für Direct 3D nachschieben. Die Engine unterstützt große Texturspeicher, speziell bei PowerVR-2-Karten auch Truecolor-Rendering.

Wer einen Pentium 166 nebst Voodoo-1-Karte sein Eigen nennt, kann **Unreal** mit leichten Einschränkungen spielen. Das Programm läuft flüssig, zu störenden Ruckeleien – die sich aber noch in Grenzen halten – kommt es erst, wenn mehrere animierte Kreaturen zu sehen sind. Ein Voodoo-2-Chip bringt dann spürbar Besserung. Richtig perfekt läuft **Unreal** auf Pentium-II-Rechnern. Auf solchen Highend-System spielt es fast keine Rolle, welcher 3D-Chip im Rechner werkelt – ausreichend schnell für ungetrübten Spielspaß sind alle.

Mehr Speicher

Auch der Hauptspeicher hat größere Auswirkungen auf die Spielgeschwindigkeit. Je mehr RAM im Rechner steckt, desto seltener muß **Unreal** die sehr detaillierten Texturen von der Festplatte lesen. 32 MByte reichen zwar aus, bei Wechseln zwischen Räumen kommt es allerdings regelmäßig zu langen Lesevorgängen. Erst ab 64 MByte läuft **Unreal** ohne diese Verzögerungen.

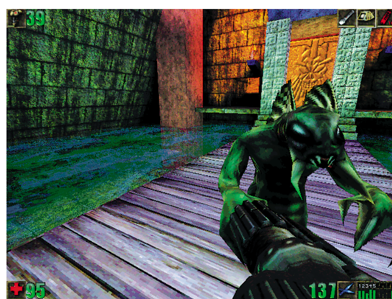
Unreal im Testlabor

Wir haben **Unreal** und die 3D-Konkurrenten **Quake 2** und **Jedi Knight: Mysteries of the Sith** auf mehreren Testrechnern laufen lassen. Anhand typischer Szenen konnten wir feststellen, wie stark die Programme ruckeln und ob sie auf dem jeweiligen Gerät noch vernünftig spielbar sind. PS

Performance-Vergleich: Unreal, Quake 2, Jedi Knight

	P-133	P-133 Voodoo 1	P-166	P-166 Voodoo 1	P-166 Voodoo 2	P2-266	P2-266 Voodoo 1	P2-266 Voodoo 2
Unreal 320 x 200	stark ruckelnd	nicht möglich	leicht ruckelnd	nicht möglich	nicht möglich	sehr schnell	nicht möglich	nicht möglich
Unreal 512 x 384	unspielbar	unspielbar	stark ruckelnd	leicht ruckelnd	schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell
Unreal 640 x 480	unspielbar	unspielbar	unspielbar	stark ruckelnd	leicht ruckelnd	leicht ruckelnd	sehr schnell	sehr schnell
Unreal 800 x 600	unspielbar	unspielbar	unspielbar	unspielbar	stark ruckelnd	stark ruckelnd	schnell	sehr schnell
Quake 2 320 x 200	leicht ruckelnd	nicht möglich	schnell	nicht möglich	nicht möglich	sehr schnell	nicht möglich	nicht möglich
Quake 2 640 x 480	stark ruckelnd	leicht ruckelnd	leicht ruckelnd	schnell	sehr schnell	schnell	sehr schnell	sehr schnell
Jedi Knight 320 x 200	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell
Jedi Knight 640 x 480	stark ruckelnd	sehr schnell	leicht ruckelnd	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell	sehr schnell

Software- vs. Hardware-3D bei Unreal, Quake 2 und Jedi Knight




Unreal: Die Software-Variante (oberes Bild) sieht zwar nicht so poliert aus wie die Voodoo-Version, überzeugt aber trotzdem.




Quake 2: Das Programm filtert die Texturen stark. In Bewegung wirkt die 3D-Version deutlich besser als der Software-Modus (oben).




Jedi Knight: Mysteries of the Sith bietet zwar die schwächste Grafik-Engine, profitiert optisch aber deutlich von 3D-Karten (unten).

Weltenschaffen leichtgemacht

Unreal-Ed

Dank des mitgelieferten Profi-Editors ist der Nachschub an kostenlosen Levels für Unreal gesichert.



Unter »Properties«, »Display«, »Fatness« verwandeln Sie schlanke Skaarj in pummelige Krieger.

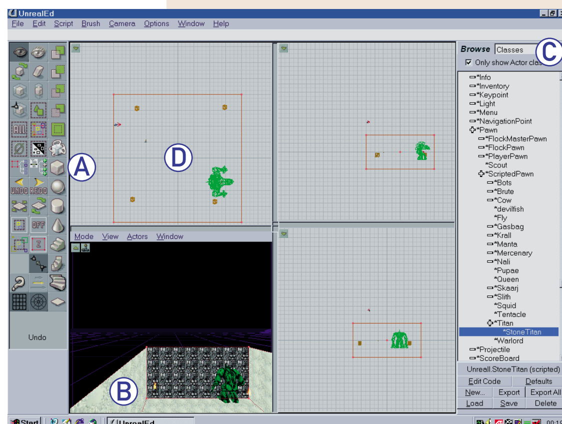
Ein Grund für den Erfolg von 3D-Actionspielen ist die Tatsache, daß es für die meisten davon unzählige kostenlose Zusatz-Levels gibt. Seien es die Ballerorgien von id Software oder das Star-Wars-Spektakel Jedi Knight: Meist nur kurze Zeit nach Veröffentlichung basteln tüchtige Privat-Programmierer Editoren, mit denen sich vorhandene Karten verändern oder sogar vollständig neue erstellen lassen. Bei Unreal haben Sie es noch besser: Den Editor Unreal-Ed finden Sie gleich mit auf der Spiele-CD. Mit diesem mächtigen Werkzeug schuf Epic Megagames die komplette Unreal-Welt. Ihnen stehen damit fast die gleichen Möglichkeiten wie den Entwicklern zur Verfügung. Einzige Einschränkung: Sie können zwar komplette Welten konstruieren und eigene Texturen importieren, allerdings lassen sich weder neue Monster schaffen noch sonstige 3D-Objekte bauen. PS

Schnellkurs: Leveldesign mit Unreal-Ed

Der Unreal-Editor arbeitet nach einem anderen Grundprinzip als die bisherigen Editoren. Normalerweise muß der Level-Designer sogar einen einfachen Raum aufwendig aus vier Wänden, Boden und Decke erstellen. In Unreal-Ed rufen Sie mit einem Mausklick einen soliden Würfel auf, entfernen per Tastenkombination den Inhalt und haben sofort ein beinahe vollständiges Zimmer. Fast genauso schnell fügen Sie Licht und Monster hinzu; schon können Sie sich in der neuen Mini-Welt austoben.

Eines sollten Sie aber beachten: Unreal-Ed ist zwar deutlich einfacher zu bedienen als alle anderen Editoren, aber wer wirklich gute und aufwendige Levels basteln möchte, muß sich richtig in das Programm einarbeiten.

Unreal-Ed liegt dem Spiel bei und ist der zur Zeit bedienungsfreundlichste Level-Editor.



In weniger als fünf Minuten bauen auch Einsteiger einen neuen Level mit Unreal-Ed. Ein paar Mausklicks, und schon stehen Sie im selbstkreierten Raum, den Sie nach Belieben mit Monstern bevölkern.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Würfel (A) und wählen Sie »Cube Properties«. Geben Sie unter »Height« 512, unter »Width« und »Breadth« 1024 ein. Klicken Sie auf »Build« und dann »Close«. Sie haben jetzt einen großen, soliden Würfel.

2. Leeren Sie diesen Würfel. Drücken Sie dazu »Strg-S«, schon sehen Sie eine große Halle. Wenn Sie die Texturen verändern möchten, wählen Sie im 3D-Fenster (B) die Fläche und aus der rechten Laufleiste eine Wandverkleidung aus.

3. Ihr Level braucht Licht. Wählen Sie aus Liste (C) die Gruppe »Classes«, dann klicken Sie im aufploppenden Baum auf »Light« und markieren »TorchFlame«. Anschließend verteilen Sie im Draufsicht-Fenster (D) mit der rechten Maustaste kleine Leuchtkörper-Icons per »Add TorchFlame here«. In Ihrem Level reichen etwa vier aus.

4. Plazieren Sie Monster. Wählen Sie rechts erst »Pawn«, »Scripted Pawn« und dann die Unreal-Bestien. Die Monster plazieren Sie genauso wie das Licht: Rechte Maustaste in der Draufsicht, dann beispielsweise »Place SkaarjTrooper here«. Wenn Sie die Gegner-Icons rechts anklicken, können Sie unter »Properties« deren Eigenschaften verändern.

5. Wo erscheint der Spieler? Klicken Sie im Menü erst auf »Navigation Point«, »PlayerStart« und dann wieder mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle in der Draufsicht.



Nicht schön, aber funktional: Nach wenigen Minuten prügelt sich eine gewaltige Anzahl von Bestien im ersten selbstgemachten Level.

6. Sie haben die notwendigen Bestandteile beisammen. Drücken Sie die F8-Taste und klicken Sie »Rebuild Geometry« an – jetzt wird der Level mit allen notwendigen Parametern berechnet.

7. Voilà – ein funktionierender Raum ist fertig. Speichern Sie den Level (File, Save as, Levelname.usr) im Maps-Ordner von Unreal ab. Rufen Sie das Spiel auf, drücken Sie danach die Tab-Taste und geben Sie »open Levelname« ein.

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Hendrik Koop-Lampe (14) aus Drebber:

»Welches Spiel war das kniffligste, das ihr je gespielt habt?«

Bei dieser Frage ist uns aufgefallen, daß die Computerspiele früher irgendwie viel, viel schwerer waren... Aber jetzt die Antworten:



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Naja, das dürfte The Pawn gewesen sein, auch wenn die Puzzles an sich gar nicht so schwierig waren. Ich kam recht flott voran, hing dann aber ewig an einer Stelle, wo ich die weiterführende Tür einfach nicht aufbekam. Schließlich las ich in einer englischen Zeitschrift, daß die QL-Version kurz vor Schluß einen Bug hat und sich gar nicht lösen läßt ...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Mein kniffligstes Spiel war einer der ersten Flight Simulators von Microsoft. Das Ding lief damals auf meinem Monochrom-Monitor. Ich konnte nur ein Gewirr aus grünen Linien erkennen und wußte eigentlich nie so genau, ob ich gerade New York anfliege, seit Stunden auf der Landebahn stehe oder gleich mit der Boeing 747 aus Chicago zusammenstoße.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Infocoms Suspended. Ich steuerte von einer Tiefschlaf-Kammer aus sechs Roboter, von denen jeder nur eine Wahrnehmungsart (etwa Tastsinn) hatte: Dieselbe Umgebung wurde von ›Poet‹ ganz anders geschildert als von ›Sensa‹. Innerhalb eines Zeitlimits mußte ich meine Unschuld beweisen. Doch trotz 50 Neustarts habe ich's nie geschafft, mir wurde jedes Mal der Strom abgedreht.«





MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Hmm, ich kann mich nicht recht entscheiden: Turrican 2 kostete mich einige Joysticks, weil man es in einem Schwung durchspielen mußte. Aber meine härteste Nuß war eigentlich Bleifuss 2 im Profi-Modus, so eine Art 8000er-Besteigung ohne Sauerstoffmaske. Bis heute weiß ich nicht, wie ich es zu den Bonusautos geschafft habe.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Das geniale Action-Adventure Cadaver hat mich Ende der Achtziger fast (?) in den Wahnsinn getrieben. An einer Stelle mußte mein schwer vergifteter Held nämlich unter Beschuss über Abgründe springen, um ein Gegengift zu erreichen. Nach zwei Stunden und 200 Versuchen war´s endlich geschafft.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Powerdrome! Diese futuristische 3D-Raserei gab es zuerst nur für den Atari ST, und sie sah klasse aus. Doch die völlig verkorkste Steuerung brachte mich an den Rand der Verzweiflung. Später erschien eine gut steuerbare PC-Version. Nur war bis dahin die Grafik komplett veraltet ...«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Ganz klar Battle Isle 2. Ich habe mich gleich ins Kampfgetümmel gestürzt und auf ein Studium des Handbuchs verzichtet. Als ich wenige Levels später zum 30. Mal am Zuglimit scheiterte, habe ich festgestellt, daß ich die ganze Zeit im limitierten Trainingsmodus gespielt hatte.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer 3D-Karte kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 7

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller: IDG Entertainment
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positiven und negativen Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Unreal ist endlich fertig und hat mit einem Schlag die Welt der Bits & Bytes verändert. Ab sofort haben einige Dinge in zeitgemäßen Actionspielen nichts mehr zu suchen. Etwa Gegner, die wenig mehr als Kanonenfutter sind. Oder enge Levels, in denen man sich fühlt wie die Maus im Schuhkarton. Außerdem beweist **Unreal**, daß 3D-Action auch ohne übertriebene Gewaltszenen einen Heidenspaß macht. Dank des exzellenten Level-Editors wird das Programm die PC-Spielergemeinde sicher für lange Zeit intensiv beschäftigen.

Gex 3D: Enter the Gecko eröffnet den Reigen der wirklich guten **Mario-64**-Clones für den PC. Weitere Spiele dieser Art sind geplant; ich bin gespannt, ob sie **Gex** in Sachen Spielwitz überbieten können. **Deathtrap Dungeon** war jahrelang in den Eidos-Entwicklungslabors – schade, daß trotz der intensiven Zuwendung der Funke nicht so richtig überspringt.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Unreal	3D-Action	NEU	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
5	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	NEU	83%
9	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
10	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
11	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
12	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Pandemonium!	Jump-and-run	–	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
17	MDK	Actionspiel	–	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Action-Adventure	5/98	79%
20	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	–	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	–	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Titelstory Unreal

Tests



Schau mir auf die Schuppen, Kleines

Gex 3D

Enter the Gecko

Großmäulig, zynisch und fernsehsüchtig: Eine freche Echse ist der neue Star am Jump-and-run-Himmel.

Helden haben's schwer: Weil ihm Blitzlichtgewitter, Groupies und Pressekonferenzen zuviel wurden, zog sich Gex, der Star des gleichnamigen Jump-and-runs von 1996, aus dem Rampenlicht zurück. Seitdem ist das heimische Fernsehgerät sein einziger Freund. Das Leben unseres jungen Echserichs wurde zu einer Endlosfolge von Gute Zeiten, schlechte Zeiten mit eingestreuten Hollywood-schinken-Wiederholungen. Zwei Jahre später ist er dem Wahnsinn so nahe, wie Kelly Bundy dem Abitur fern ist. Doch dann droht Rez, Gex' alter Erzfeind, die Macht über alle TV-Kanäle zu übernehmen. Die Regierungsbehörden brauchen einen Profi, also vertauscht unser Gecko unwillig die Fernbedienung mit der Lizenz zum Coolsein.



Das ist doch der Hammer: Die Brutalo-Blume will unseren armen Echsen-Helden plattmachen.

Peter Steinlechner

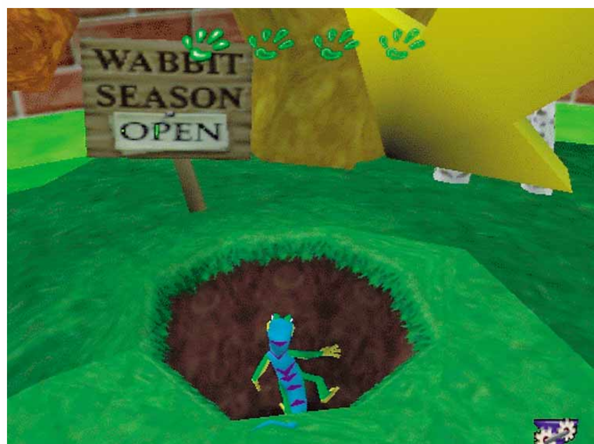


Gecko in Höchstform

Gutgelaunt springe ich mit Gex durch die quietschbunte Fernsehwelt und frage mich, wieso es derartige Actionspiele eigentlich so selten auf dem PC gibt. In Sachen Einfälle zieht die freche Echse jedenfalls alle Register. In Enter the Gecko stecken stellenweise mehr gute Ideen als in den parodierten Filmen. Schade nur, daß der kecke Gecko sich nicht ganz perfekt kontrollieren läßt. An die Steuerung muß man sich erst gewöhnen – aber dann steht dem Spielspaß nichts im Wege.

Green is beautiful

Gex 3D: Enter the Gecko hat bis auf den sarkastischen Humor und den lässigen Agenten-Lurch wenig mit dem Vorgänger gemein. Die klatschbunte Spielwelt bekam eine dritte Dimension spendiert und erstrahlt neuerdings in Hardware-beschleunigter Grafikpracht. Wie schon bei Pandemonium 2 ist eine 3Dfx-Karte obligatorisch: Ohne Voodoo-Power steht das grüne Reptil gar nicht erst aus seinem Fernsehsessel auf. Eine freischwebende, intelligente Kamera verfolgt die cool animierten Bewegungen des Lurchs aus wechselnden Positionen und bemüht sich redlich, den kaltblütigen Helden im Mittelpunkt zu halten. Manchmal allerdings verhält sich das fliegende Auge schafsdoof und bietet statt Gex' Gewinnerlächeln lieber die Detailaufnahme einer Mauer. Das passiert besonders gern bei schwierigen Sprüngen, was schon mal ein Bildschirmleben kosten kann. Um derarti-



Hier geht es zum Cartoon-Level, falls Gex sich ins finstere Loch traut.

gen Ärgernissen abzuhelfen, dürfen Sie die Kamera jederzeit per Tastendruck frei drehen. Die dritte Dimension ist nicht nur Selbstzweck – wie Lara bei **Tomb Raider** muß der Gecko seine Umgebung sorgfältig untersuchen, um in den hohen Räumen mit mehren Ebenen den besten Weg zu finden.

Heiteres Zitateraten

Das Spiel schickt den Spieler auf eine furiose Reise durch 30 kunterbunte Levels, die teilweise grundverschiedene Grafiksets verwenden. Alle sind mehr oder weniger stark an bekannte Filmgenres angelehnt. Unser Held kämpft sich im saloppen Indy-Outfit durch einen Aztekenlevel, im Kung-Fu-Dress stilecht durch Chinatown und wird als rosa Hase verkleidet in der Bugs-Bunny-Welt gejagt. In jedem neuen Szenario klopft Gex andere Sprüche; manchmal lernt er sogar neue Bewegungen. Ein Grundlevel, die Media Dimension, dient als Ausgangspunkt für alle Ausflüge in die Fernsehwelten.

Zappen erwünscht

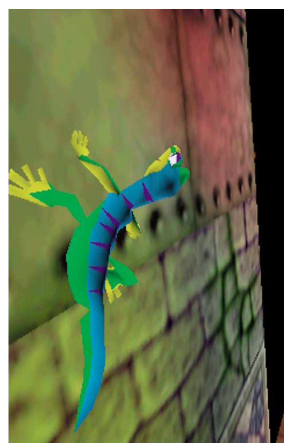
In den Welten sind rote, silberne und goldene Fernbedienungen versteckt. Alle roten Zappgeräte eines Levels öffnen einen neuen, und drei silberne gewähren Zugang zu einem Bonuslevel. Allerdings ist es oft mit dem einfachen Finden nicht getan: Meistens müssen bestimmte Gegner besiegt oder Schalter umgelegt werden, ehe das begehrte Ding zu erreichen ist. In jedem der Extraszenarios muß Gex spannende Sonderaufgaben lösen, teilweise sogar unter Zeitdruck. Als Belohnung winkt dann eine goldene Fernbedienung; wenn das rasante Reptil vier davon gesammelt hat, öffnet sich ein Geheimlevel.



Karate Kid in Aktion – Die freie Kamera erlaubt kuriose Blickwinkel.

Schwanzattacke

Neben der genretypischen Springerei hat der gute Gex noch echte Gecko-Bewegungen drauf: Seine Saugnapfpfoten erlauben halsbrecherische Klettertouren an einigen Wänden, und seine 360-Grad-Schwanzattacke erledigt auch garstige Gegner. **Gex 3D** unterstützt alle gängigen Gamepads, kann aber auch über die Tastatur passabel gesteuert werden. Die komfortabelste Lösung ist ein Pad mit sechs Buttons: Je einer bedient Sprung, Schwanzschlag und Schlabberzunge; die drei restlichen Knöpfe stellen die gewünschte Kameraposition ein. GUN



Unser Held kraxelt die Wand hoch.

Gunnar Lott



Besser als Pandemonium 2

PC-Spieler mit einem Faible für Hüpf-und-Kletter-Spiele müssen nicht länger beschämt zu Boden schauen, wenn das Gespräch auf Jump-and-runs kommt. Gex 3D: Enter the Gecko kann den großen Bruder Mario 64 zumindest in Sachen Spielwitz übertrumpfen, wenn auch Steuerung und Leveldesign des Vorbilds nicht ganz erreicht werden. Auf meinem Weg durch die farbenfrohen 3D-Welten habe ich so viele coole Gags und versteckte Anspielungen gefunden, daß Bürokollege Martin einige Male besorgt war, ob ich vor Lachen noch Luft bekomme.

Vorsicht Kamera

Technische Kleinigkeiten sind die einzigen Wermutstropfen: Die Kameraführung hat einige Aussetzer, wodurch mein Reptil hin und wieder aus dem Blickfeld gerät. Manchmal kann man wegen solcher Fehler sogar durch massive Wände blicken. Darunter leidet der Spielspaß jedoch kaum: Ich will einfach alle Welten sehen!



Der lässige Blick über die Schulter ist eine von Gex' vielen Animationen.

Gex 3D: Enter the Gecko

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Crystal Dynamics
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 15 bis 250 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden



Das bisher beste Jump-and-run auf PCs.

Verlies der tausend Tode

Deathtrap Dungeon

Nach unzähligen Verschiebungen ist es nun soweit: Eidos hat den Kerker geöffnet. Und dort finden Sie mehr Monster, als Sie überleben können.

Was treibt eigentlich Fantasy-Recken immer wieder dazu, sich in unwirtlichen Höhlensystemen mit Monsterhorden zu prügeln? Im Falle von Eidos' neuem Action-Adventure Deathtrap Dungeon ist weder eine holde Jungfrau noch Ruhmsucht der Grund, sondern der Schatz, der dem Bezwinger des Labyrinths winkt. Soweit die Hintergrundgeschichte, die auf dem gleichnamigen Rollenspielbuch von Eidos-Boß Ian Livingstone basiert.



Blume oder Dogge

Sie steigen entweder in der Rolle des muskulösen Barbaren-Kämpfers »Kettenhund« oder als flinke Piratin »Roter Lotus« in die unterirdischen Gangsysteme, um sich durch zehn Levels den Weg zu Tageslicht und Reichtum zu bahnen. Während die agile Korsarenbraut anfangs besser vorankommt, hat es der robuste Barbar in späteren Abschnitten leichter. Wer möchte, kann den Charakter deshalb jeweils am Levelanfang wechseln.

Ihren Helden sehen Sie wie bei Tomb Raider 2 von hinten. Nur selten wechselt die Perspektive, um die Figur beispielsweise von unten beim Überqueren einer Schlucht zu zeigen. Auf Tastendruck läßt sich auch in die Ich-Perspektive zoomen, allerdings können Sie in diesem Modus weder umherlaufen noch kämpfen.

In der Falle

Der Kerkermeister, Baron Sukumvits, hat seinen Dungeon bestens vor Heldenbefall gesichert. Um in sein Reich einzudringen, müssen Sie Geheimgänge finden und kleine Rätsel lösen, etwa einen Schlüssel suchen oder vier Schalter richtig kombinieren. Darüber hinaus hat der sadistische Adelige in der ganzen Anlage Fallen eingebaut. Plötzlich gibt der Boden unter Ihren Füßen nach, eine vermeintliche Schatztruhe birgt eine Bombe, oder Sie lösen einen Speerhagel aus. Erfahrene Helden können viele Hinterhalte rechtzeitig bemerken und umgehen. Zum Beispiel sind die Flammenwerfer an ihren Düsen in der Wand zu erkennen; auch ein toter Kollege vor einer harmlos scheinenden Kiste sollte stutzig machen. Wenn aber von drei Hebeln nur einer die Tür öffnet und die anderen tödlich sind, kann auch der klügste Krieger nur raten. Da Sie ausschließlich an spärlich verteilten Stellen den Spielstand speichern dürfen, ist für jede Menge Frust gesorgt.



Die Orks sind keine guten Fechter und mit einem einzigen Hieb zu besiegen.



Die Levels erreichen stellenweise beeindruckende Ausmaße.

Rüdiger Steidle



Nomen est omen

Der Deathtrap Dungeon macht seinem Namen alle Ehre. Während meiner Reise durch die finsteren Verliese bin ich unzählige Male geröstet, erschlagen, vergiftet und durchbohrt worden. Dabei sind die Fallen oft so gemein plaziert, daß man beim ersten Versuch automatisch scheitert. So bleibt mir nichts anderes übrig, als meinen alten Spielstand zu laden und mich erneut Stück für Stück zum nächsten Hindernis vorzuarbeiten – auf die Dauer nervt das.

Daß ich trotzdem gerne durch das Labyrinth des Todes gezogen bin, liegt vor allem an der gelungenen Mischung aus Monstermeucheln, kleinen Rätseleinlagen und dem spannenden Leveldesign. Für geduldige Genrefreunde, die seit Laras zweitem Abenteuer auf Nachschub warten, ist die Dungeon-Hatz sicher einen Blick wert.

Jörg Langer



Und keine Special-moves?

Dem Rattenoger bin ich gerade noch entkommen, da rennen mich auch schon zwei Gnome in Riesenschuhen über den Haufen. Es ist unglaublich, was sich die Designer alles einfallen ließen, um mich zu Tode zu frusten! Warum ist dann aber gerade der Hauptteil des Spiels, nämlich der Schwertkampf, so simpel geraten? Zwei, drei Spezialbewegungen hätten doch drin sein müssen. Obwohl man seine Klinge so schon nach kurzer Zeit fast perfekt beherrscht, sind die Duelle immer Glückssache. Das einfallsreiche Extrawaffen-System kann diesen Mißstand leider nicht ganz ausgleichen.



Mit diesen Horror-Clowns hat unsere Heldin nichts zu lachen.

Gewaltiges Gruselkabinett

Als ob die Fallen noch nicht reichen würden, warten auch noch 55 Monsterarten darauf, Ihnen den Garaus zu machen. Vom Hilfs-Ork über Skelettkrieger und Hexen bis zum feuerspeienden Drachen ist in den Labyrinthen alles vertreten, was unter Bestien Rang und Klauen hat. Natürlich stehen Sie den Ungeheuern nicht hilflos gegenüber. Vierzehn Waffen gibt es auf dem Weg durch den Dungeon zu finden, darunter ein Giftschwert, ein magischer Kriegshammer oder gar ein Granatwerfer. 15 verschiedene Zaubersprüche und Tränke, vom Feuerball bis zur Unsichtbarkeit, ergänzen das Arsenal. Die Haltbarkeit der Extrawaffen ist allerdings begrenzt, so daß ihr Einsatz gut überlegt sein will. Jeder Gegnertyp ist mit einer bestimmten Waffe besonders leicht verwundbar. So eignet sich etwa das Silberschwert hervorragend gegen Untote, während der Vereisungs-Spruch immun vor feurigem Drachenodem macht. Die Steuerung der Monsterduelle ist hingegen recht simpel. Viel mehr als Hauen, Stoßen und Blocken hat Ihr Held nicht im Repertoire; es gibt keine Specialmoves, wie sie beispielsweise **Die by the Sword** bietet.

Blutige Kämpfe

Zwar hält die Grafik von **Deathtrap Dungeon** dem Vergleich mit 3D-Shootern wie **Unreal** nicht stand, die abwechslungsreichen Levels und toll animierten Gegner machen aber viel wieder wett. Den beiden Helden ist der Verletzungsgrad genau anzusehen, Pfeilspitzen in Brust und Rücken zeugen vom Kontakt mit Bogenschützen. Beim Schwertkampf geht es naturgemäß recht happig zu, auch in der deutschen Version fliegen schon mal abgetrennte Gliedmaßen. RS



Der riesige Tyrannosaurus bewacht die Passage zum dritten Level.



Eine der zahlreichen Fallen: Das Öffnen der Kiste löst ein tödliches Pendel aus.

Deathtrap Dungeon

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 16 MByte, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Schwieriges Metzelspiel für Fechtmeister.

Wreckin Crew

Gib' Vollgas im Freizeitpark.



Teilweise mutieren die Rennstrecken zum Hindernis-Parcours.

Abgedrehte Action für Autonarren bietet **Wreckin Crew**. In dem Fun-Rennspiel flitzen bis zu acht Vehikel um die Wette. Die 20 Pisten sind in Gebieten wie einem kunterbunten Freizeitpark, zwischen den Wolkenkratzern von Manhatten oder im sonnigen Sydney angelegt. Spielerisch orientiert sich das Programm am Konsolen-Vorbild **Mario Kart**. Die Extras-pro-Kilometer-Rate ist extrem hoch, alle paar Augenblicke finden sich Turbo-Beschleuniger, Unverwundbarkeits-Objekte oder Kriegsgerät wie Minen, die Sie der Konkurrenz in den Weg legen können. Neben diversen Solo-Modi dürfen Sie auch mit bis zu acht menschlichen Mitstreitern per Splitscreen oder Netzwerk hektische Rennen austragen. PS

Peter Steinlechner

Laue Raserei

Auf ein Spiel wie Wreckin Crew warte ich eigentlich schon länger, aber leider scheitert das gutgemeinte Konzept an der Umsetzung. Hier gibt's keine Spur von Fahrgefühl, die Karossen flitzen über die Pisten wie Bügeleisen in der Weichspülerwerbung.

Die Strecken bieten beinahe zu viele Extras und sonstige Gimmicks – ich bin so wenig mit Fahren beschäftigt, daß ich mir teilweise wie in einem mäßigen 3D-Actionspiel vorkomme.

Wreckin Crew

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Telstar
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (am selben Computer), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 150 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

52% Spielspass

Durchschnitts-Raserei für Mehrspieler-Piloten.

Mini-Rambos auf dem Kriegspfad



Army Men



Sie sind der Stolz jedes Kinderzimmers – harte Männer aus weichem Plastik erobern jetzt auch den Bildschirm.



Während Held Sarge mit dem Flammenwerfer einen Gummisoldaten zum Schmelzen bringt, segelt rechts oben bereits Verstärkung heran.

Haben Sie sich mal gefragt, wo die tapferen Spielzeugsoldaten aus Toy Story geblieben sind? Sie haben ein PC-Training absolviert. Im Actionspiel Army Men führen Sie einen animierten Kunststoffkrieger auf der Suche nach einem Geheimprojekt in die Schlacht.

Einer gegen alle

Den Gummihelden Sarge steuern Sie aus der Vogelperspektive durch eine isometrische Landschaft. Auf Tastendruck wirft er sich zu Boden, rollt in Deckung oder feuert auf Feindkräfte. Zusätzlich kommandieren Sie manchmal ein paar Rekruten, die leisten aber nur wenig Unterstützung. Damit Sie der Übermacht nicht hilflos gegenüberstehen, sind in jedem Level Munitionskisten versteckt, mit denen Sie Ihren Karabiner zum Automatikgewehr aufrüsten oder Spezialwaffen wie Mörser, Flammenwerfer und Bazooka erhalten. Wer Glück hat, darf auch einen Luftangriff anfordern, Fallschirmspringer rufen oder Feindgebiet aufklären lassen. Manchmal bietet sich sogar Gelegenheit, im Jeep oder Panzer übers Schlachtfeld zu walzen.

Auf Agentenjagd

Gleich in der ersten Mission bringen Sie ein Depot unter Ihre Kontrolle, um im nächsten Abschnitt einen Spion abzufangen; danach fliehen Sie im Panzer. Auf ähnliche Weise kämpft sich Sarge der Reihe nach in drei Kampagnen mit 30 Teilmissionen durch Wüsten, Wälder und Sümpfe, wobei sich seine Aktionen jeweils auf die folgende Etappe auswirken. So können Sie Verstärkung stoppen, indem Sie eine Brücke sprengen. Die Palette der Einsätze reicht vom Sturmangriff über Rettungsmissionen bis zum Banküberfall. Dabei ist nicht nur ein schneller Abzugsfinger gefragt, sondern auch taktisches Vorgehen und Timing. Im Multiplayer-Modus steht dagegen Ballern auf dem Programm. RS



Braune Panzer vereiteln unseren Bankraub.

Rüdiger Steidle



Schwer aber gut

Lassen Sie sich vom Spielzeug-Look der kleinen Plastik-Kerlchen nicht täuschen: Army Men ist alles andere als kinderleicht. In den letzten Missionen habe ich mir auch beim x-ten Anlauf noch die Zähne ausgebissen. Wenn Sarge, nur mit einem MG bewaffne, drei Panzern gegenüberstehe, sind die Chancen reichlich ungleich verteilt.

Trotzdem macht Army Men einen Heidenspaß: Die abwechslungsreichen, spannenden Aufträge, die Mischung aus Ballern und taktischem Vorgehen und das ungewöhnliche Modellbau-Flair begeistern mich Schlacht für Schlacht aufs Neue.

Army Men

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO Studios
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 115 bis 150 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 24 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Kurzweilige Sandkasten-Action für Könner.

Beast Wars

Von der Glotze auf den Monitor.



Ein Lens-Flare blendet Inferno, den Predator-Transformer.

Viele Jahre in der Zukunft treffen sich die Maximals und Predators aus der Zeichentrick-Serie Transformers auf einem unbekannten Planeten, um ihre Zwistigkeiten fortzusetzen. Die Spielwelt strotzt nur so vor schädlich strahlendem Energon; da ihnen das Mineral sonst den Garaus macht, müssen sich beide Seiten in einheimische Tierarten verwandeln. In der animalischen Form ist die Strahlung auszuhalten, leider sind die Waffensysteme der Riesenroboter dann nicht anwendbar. Ständiges Wechseln der Gestalt ist also angesagt. Jede der beiden Parteien hat zwölf Levels in vier verschiedenen Terrains zu bestehen und schickt vier Heroen mit klangvollen Namen in den Kampf. GUN

Gunnar Lott

Blutarmes Actionspektakel

Meine unschöne Polygonfigur ruckelt durch schlampig texturierte Canyons und wird von lästigen Robotern beschossen. Feindliche Transformers sehe ich nirgendwo, und sie wären (in der unbeschleunigten Version) aufgrund der vielen Clipping-Fehler ohnehin nicht zu erkennen. Ich möchte nur wissen, in was ich mich transformieren soll, um der Langeweile dieses Spiels zu entgehen.

Beast Wars

Genre:	Action	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Lasche Konsolen-Umsetzung ohne neue Ideen.

Strategie

Jörg Langer



Unsere Aussage im letzten Heft, die Zerg seien bei **StarCraft** leicht überlegen, hat zu vereinzelten Protesten geführt. Das Argument: Im Battlenet sind die meisten Topspieler eher mit Protoss und Terranern unterwegs. Meiner Meinung nach liegt das jedoch an der mangelnden Identifikation mit denn Zerg – wer sie nicht mag, wird sie auch kaum regelmäßig spielen. Das Strategie-Highlight dieses Monats führt zwar auch »Echtzeit« in der Genrebezeichnung, ist aber von den typischen Hektikorgien weit entfernt. Mit Geduld und Präzision kommandieren Sie in **Commandos** einzelne Elitesoldaten, um im passenden Moment knallhart zuzuschlagen. Zusammen mit Martin und Gunnar hab' ich das Teil trotz drohendem Heftschluß bis drei Uhr früh gespielt – und das, obwohl man nicht gegeneinander kämpfen kann...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Civilization 2	Strategie	-	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbau-Strategie	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Commandos	Echtzeit-Strategie	NEU	85%
14	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
15	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
16	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
17	Demonworld	Taktik	10/97	84%
18	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
19	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
20	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
21	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
22	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
23	Worms 2	Taktik	11/97	80%
24	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
25	Final Liberation	Taktik	12/97	79%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

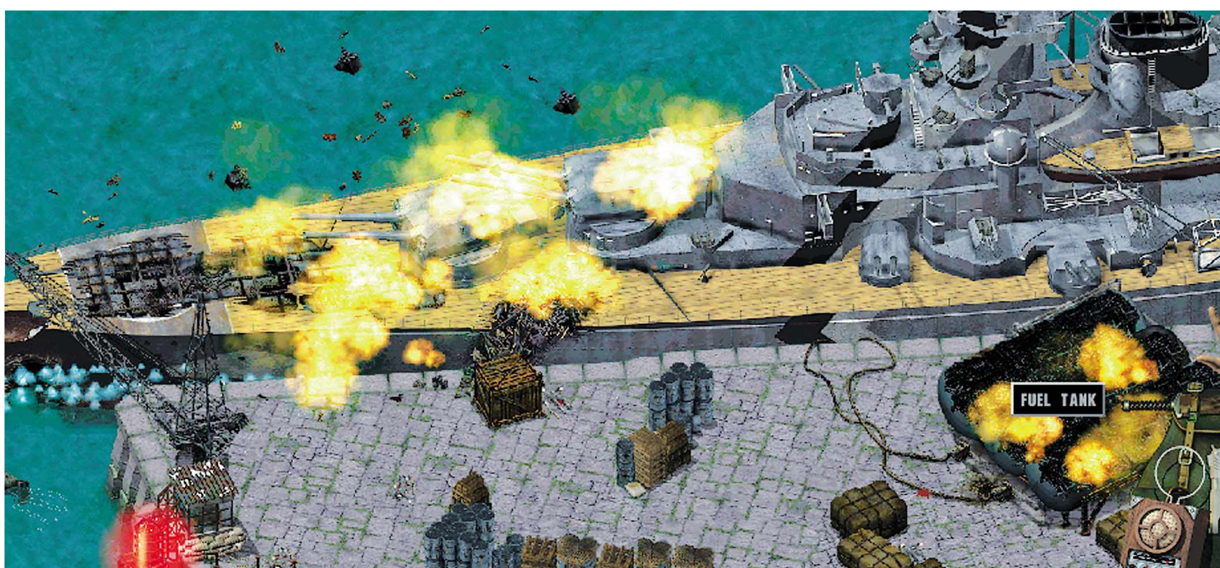
Inhalt

Tests

Versenkt die Bismarck – von Hand!

Commandos

Echtzeit ohne Massenschlachten: Im Zweiten Weltkrieg führen Sie sechs Elitekämpfer quer durch Europa gegen die deutschen Besatzer.



Einsatz erfolgreich: Begleitet von einer Kette gewaltiger Explosionen säuft der Stolz der deutschen Flotte ab.

Obwohl in Geschichtsbüchern kaum die Rede von ihnen ist, spielen sie in ungezählten Weltkriegs-Filmen die Hauptrolle: Kommandotrupps schädigten hinter den Linien die feindliche Kriegsmaschinerie, bevor die eigentliche Schlacht begann. Ein kleines Sabotageteam konnte eine halbe Panzerdivision vorübergehend lahmlegen, indem es deren Treibstoffvorräte in die Luft jagte.



Hier ist gut zu sehen, wie die drei Zelte das Sichtfeld der Wache rechts oben blockieren.

In **Commandos** schicken Sie zwei bis sechs alliierte Elitesoldaten durch 20 Missionen, von denen die schwierigeren fünf Stunden Spielzeit und mehr schlucken. Die schicke Grafik bietet realistische Landschaftsdarstellung und stufenloses Zoomen. Wer sich jedoch auf typische C&C-Action freut, muß umdenken. Denn das Echtzeit-Taktikspiel belohnt Anschleichen und gezielte Schüsse, nicht wildes Drauflosballern.

Kontrollierte Aggression

Jeder Mission geht ein ausführliches Briefing voran, das über ihren Zweck und den historischen Rahmen informiert. Dann werden direkt auf dem Spielfeld per Sprachausgabe die Einsatzziele erklärt. Keine Angst, Sie können beim Spielen jederzeit eine Zusammenfassung sowie eine Übersichtskarte aufrufen. Die Zielerfüllung ist nicht alles – Sie müssen Ihr Team auch wieder heil aus dem Schlamassel rausführen. Das oberste Gebot heißt deshalb »kontrollierte Aggression«. Solange die Deutschen Sie nicht bemerken, können Sie sich in aller Ruhe voranarbeiten. Sollte ein Agent jedoch ertappt werden, rennen alarmierte Landser herbei und eröffnen das Feuer. Auch ein herumliegender Toter oder Fußstapfen im Schnee können Ihre verdeckte Operation auffliegen lassen. Sobald eine bestimmte Reizschwelle über-



Großanlagen wie dies Eisenbahngeschütz sind bevorzugte Angriffsziele.

schritten ist, lösen die Deutschen Großalarm aus. Dann stürmen aus den Gebäuden Verstärkungen herbei, Panzer fahren aus ihren Garagen, und die Mission ist ungleich schwerer zu schaffen.



Mit viel Getöse fliegt das Zielgebäude in die Luft – jetzt heißt es abhauen.

Spezialisten an die Front

Von den Haudegen ihres Teams hat jeder unterschiedliche Fähigkeiten und eine spezielle Ausrüstung. Nur eine Pistole führen alle mit – doch die ist nur als finales Mittel gedacht, und sie hat außerdem eine geringere Reichweite als die Karabiner der Gegner. Der Nahkämpfer (Green Beret) setzt meist auf sein Messer, der Froschmann auf seine Harpune. Das weitreichende Gewehr des Scharfschützen hat nur vier bis sieben Patronen – da will jeder Schuß wohlüberlegt sein. Der »Fahrer« darf eine Maschinenpistole benutzen, seine Hauptaufgabe ist das Bedienen von Maschinen aller Art. Ein wandelndes Arsenal stellt der Sprengmeister mit seinen Handgranaten, Dynamitstangen und Zeitbomben dar. Der Spion dagegen kann in gestohlener Uniform unbemerkt durchs feindliche Lager spazieren, Soldaten in Gespräche verwickeln und Unvorsichtige per Giftspritze ausschalten.

Finsterer Wächterblick

Das A und O erfolgreicher Kommandounternehmen ist die Geländeausnutzung, Felsen und Bäume schützen vor Entdeckung. Denn jede Wache (manche sind stationär, andere laufen herum) läßt ständig ihren Blick umherschweifen. Dieses Sichtfeld erkennen Sie nach Shift-Klick auf die Figur. Alternativ fragen Sie ab, ob und von wem eine bestimmte Stelle eingesehen wird. Der eingeblendete Sichtkegel ist in einen hell- und einen dunkelgrünen Bereich unterteilt. Durch den äußeren, dunkelgrünen Abschnitt können sich Ihre Mannen robbend fortbewegen, ohne gesehen zu werden. Im Nahbereich werden sie auf jeden Fall entdeckt. Da hilft nur genaues Timing: In dem Moment, in dem der Wächterblick wieder zurückschwenkt oder sich ein Soldat umdreht, rennt Ihr Nahkämpfer in den nächsten toten Winkel. Das wiederholt er, bis er den Gegner von hinten ausgeschaltet hat und das Team nachkommen kann.

Die 6 Spezialisten



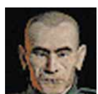
Green Beret. Beseitigt mit seinem Messer lautlos Gegner. Nur er und der Spion können Getötete wegschleppen, damit sie nicht entdeckt werden. Kann als einziger Benzinfässer schleppen.
Ausrüstung: Pistole, Messer, Kletterpickel, Spaten, Ablenkungsgerät.



Taucher: Der Froschmann taucht lautlos auf, erschießt einen Gegner mit der Harpune und verschwindet wieder. Im zusammenfaltbaren Schlauchboot befördert er zwei Kameraden.
Ausrüstung: Pistole, Messer, Harpune, Schlauchboot, Tauchgerät.



Fahrer. Er steuert alles, was Räder oder Ketten hat. Nur der Fahrer darf verwaiste Maschinengewehre und Geschütze, zum Beispiel von eroberten Panzern, auf ihre Ex-Besitzer richten.
Ausrüstung: Pistole, Maschinenpistole, Verbandskasten.



Scharfschütze. Schaltet per Präzisionsgewehr und Fadenkreuz weit entfernte Wachen aus, an die Ihr Nahkämpfer nicht herankommt. Vorsicht: Die Gewehrmunition ist begrenzt.
Ausrüstung: Pistole, Präzisionsgewehr, Verbandskasten.



Sprengmeister. Jagt vom Bunker bis zum Schiff alles in die Luft. Zudem schneidet dieser Experte Zäune durch, legt eine Bärenfalle und wirft Handgranaten.
Ausrüstung: Pistole, Falle, Zeitbomben, Dynamit mit Fernzünder, Handgranaten, Drahtschneider.



Spion. Der Meister der Tarnung klaut feindliche Uniformen, um sicher durchs gegnerische Lager zu spazieren. Außerdem darf er in dieser Verkleidung deutsche Patrouillen ablenken.
Ausrüstung: Pistole, Uniform, Giftspritze, Verbandskasten.

Jörg Langer



Nervenzerfetzend spannend

Während mein Nahkämpfer von hinten auf Wachmann 1 zurennt, feuert Martins Sniper auf dessen Kollegen. Nach getaner Arbeit will ich die Spuren beseitigen – doch da gerät mein Green Beret für eine Sekunde ins Blickfeld von Wache 3. Auf das obligatorische »Halt!« folgt wenige Sekunden später der Großalarm. Und Gunnars Spion wird einen Moment später erschossen. Bei Commandos führe ich keine Supermänner in die Schlacht – nach zwei, drei Treffern ist alles vorbei. Diese Abkehr vom sonstigen Echtzeit-Allerlei rechne ich Eidos hoch an.

Harte Geduldsprobe

Sowohl das Ausspähen der Patrouillenwege als auch das routinemäßige Vorarbeiten ist leider nichts für Ungeduldige – wer innerhalb von zehn Minuten Erfolgserlebnisse haben will, sollte sich dieses Spiel nicht antun. Zudem liegt der Schwierigkeitsgrad irgendwo zwischen »ziemlich fordernd« und »frustig schwer«. Wer sich aber darauf einläßt, wird mit prächtigen Effekten und fesselnden Situationen belohnt. Und sieht sich das nächste Mal Filme wie »Agenten sterben einsam« oder »Der Adler ist gelandet« garantiert mit ganz anderen Augen an!



Dank Wegzoomen und der Maximalauflösung 1024 x 768 paßt das gesamte Schlachtfeld auf einen Bildschirm.

Kritische Lage

Der richtige Einsatz Ihrer Elitekämpfer sorgt für reichlich Denkstoff, vor allem dann, wenn mehrere Spezialisten kombiniert agieren. So kann es nötig sein, daß Ihr Scharfschütze einen Späher auf einem Turm oder Balkon erschießt, während der Green Beret zur selben Zeit die Hauswand erklimmt. Die Grünkappe hat nun die Aufgabe, flink den Getöteten beiseite zu schaffen, denn sonst schlägt dessen Kollege beim Anblick der Leiche Alarm. Da der seinerseits immer im Blickfeld eines dritten Wachmanns ist, lockt ihn der Nahkämpfer per Ablenkungs-Radiogerät in einen Nachbarraum, um ihn ungesehen auszuschalten. Dann ist wieder der Scharfschütze dran, der den dritten Gegner beseitigt. Jetzt endlich kann der Sprengmeister ins Haus rein und sein Dynamit legen – aber sitzt der Fahrer auch schon im Lieferwagen, damit die Flucht gelingt? Um den Überblick zu bewahren, läßt sich der Screen in bis zu sechs Fenster unterteilen – Wegzoomen tut's aber auch.

Eistiger und Wüstenfuchs

Die komplexen Szenarios würden jedes für sich genug Stoff für einen typischen Kriegsfilm à la Agenten sterben einsam hergeben. Die ersten Einsätze in Norwegen sollen dem deutschen Generalstab eine bevorstehende alliierte Landung in Skandinavien vorgaukeln. Danach sabotieren Sie Rommels Afrika-Feldzug und unterstützen die Invasion in der Normandie, bevor es über Belgien in ein fiktives Nazi-Schloß geht. Die Uniformen der Soldaten passen sich der Umgebung an; in Schnee und Sand kann sich Ihr Green Beret per Spaten eingraben.

Die 20 Missionen bieten jeweils ein großes, hochdetailliertes Spielfeld. Es will ausgiebig studiert werden, um Schwachstellen in der Verteidigung und nützliche Hilfsmittel zu erspähen. Das mag ein klappriges Ruderboot sein, oder auch ein simples Telefon, mit dem Sie die Deutschen ablenken. Ein Lieferwagen dient nicht unbedingt nur als Fortbewegungsmittel, sondern auch als Straßensperre oder als improvisierte Bombe.

Lebendige Spielwelt

Die Karten sind mit großen Grafikobjekten gespickt, die sich fast alle benutzen oder zerstören lassen. Das gilt für eine Wachstube ebenso wie für U-Boote oder einen riesigen Staudamm. Viele Szenarios bieten spezifische Nettigkeiten. So hält ein gesprengter Torbogen Verfolger auf, ein umgelegter Hebel ent-





Der Spähpanzer fährt genau auf die versteckte Dynamitladung, die unser Sprengmeister dann im richtigen Moment zündet.


Gegen Gegnermassen wie diese hat unser Trupp keine Chance.


Mit der Seilbahn fährt unser Spion zur Gebirgsstation.


Feuergefecht inmitten der Wüstenruinen.

schärft einen Elektro-Zaun. Auf einem Schießplatz dürfen Sie mit den Waffen üben, ohne sich um den Lärm zu sorgen. Außer den allgegenwärtigen Wachen machen Spähpanzer, Motorräder, Patrouillenboote und Züge die Szenarios unsicher. Wer sich von einer Lok nicht bedroht fühlt, wird sich beim Überqueren einer engen Eisenbahnbrücke schnell vom Gegenteil überzeugen. Dafür wirkt deutsche Infanterie vom Innern eines Panzers aus gleich deutlich weniger bedrohlich.

Komplexe Aufträge

Obwohl die Szenarios eigentlich nur aufgrund des Schemas »mehr Gegner, mehr überlappende Sichtfelder« schwieriger werden, bleiben sie motivierend. Während Sie anfänglich gerade mal eine Antenne sprengen, bekommen Sie es später mit V2-Raketen oder gar dem (fiktiven) Schwesterschiff der Bismarck zu tun. Letzteres zerstören Sie, indem Sie Ihren Trupp durch eine Hafenanlage schleusen, bis Ihr Froschmann per Mini-U-Boot einen tödlichen Torpedo abfeuern kann. Das unter heftigen Explosionen auf Grund sinkende Riesenschiff entschädigt für die investierte Zeit – doch nun steht noch die schwierige Flucht aus dem Hafen an. In anderen Einsätzen müssen Sie die Sprengung einer Brücke vereiteln, Gefangene befreien oder Ihre verstreuten Kämpen über den Dächern arabischer Städte vereinen, um gemeinsam den Ausbruch zu schaffen.

Teamwork bringt’s

Sämtliche Solomissionen lassen sich auch mit bis zu sechs Spielern gemeinsam durchkämpfen. Dabei ist Teamwork angesagt, jeder übernimmt ein bis drei Soldaten, die sich gegenseitig unterstützen. Wer welche Kämpfer steuert, läßt sich während der Mission jederzeit ändern. Der Multiplayer-Genuß ist stark davon abhängig, ob sich die Teilnehmer im selben Raum befinden oder zumindest per Konferenzschaltung verbunden sind. Ohne ständige Kommunikation enden die meisten Aktionen nämlich in blankem Frust. Steht jedoch die Sprechverbindung, machen die Sabotageakte noch mehr Spaß als solo. Vor allem getimte Aktionen mit mehreren Soldaten fallen ungleich einfacher.

Da in Deutschland die Abbildung von NS-Symbolen verboten ist, wurden für die deutsche Commandos-Version sämtliche Hakenkreuze entfernt. Das Szenario ist freilich dasselbe geblieben. Weitere Änderungen betreffen Blutspritzer sowie das Wegtragen von Getöteten: Laut Eidos handelt es sich in der deutschen Version dabei plötzlich nur noch um die Uniformen; die Leichen selbst lösen sich wohl wie Obi Wan Kenobi in Star Wars einfach auf... LA

Martin Deppe



Köpfchen statt Dauerfeuer

Commandos spielt sich beinahe wie Schach, denn jeder Agent hat seine speziellen Fähigkeiten, mit denen ich eine Mission stückweise aufdrösele. Für viele Einsätze gibt’s verschiedene Lösungswege. Doch zuerst muß ich ausknobeln, welche die eine Wache ist, die von keinem Kameraden gedeckt wird. Von da an kann ich einen Gegner nach dem anderen ausschalten.

Ständiges Speichern ist angesagt, denn sobald ein Agent auffliegt, wird der eh schon happige Einsatz so gut wie unlösbar. Hier wäre fast eine Autosave-Funktion angebracht, die nach jedem beseitigten Soldaten den Spielstand sichert. Um so größer ist aber die Befriedigung, wenn nach stundenlangem Anschleichen endlich das Ziel explodiert und die Flucht geglückt ist. Wenn Sie als geduldiger Profi-Taktiker auf wilde Ballerorgien verzichten können, ist Commandos das Richtige für Sie.

Commandos

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 130 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Detaillierter, fordernder Taktik-Nervenkitzel.



Die Rückkehr der Riesenkrabben

KKND 2

Die Endzeit-Schlachten von KKND ließen letztes Frühjahr Monitore wackeln und Lautsprecher beben. Nun geht das Feuerwerk wieder los.

Das Kürzel KKND steht nicht für »Kelly-Kinder nerven deftig«, sondern für Krush, Kill 'n' Destroy. Das vor rund einem Jahr erschienene Echtzeit-Strategiespiel bot postnukleare Massenschlachten und eine praktische Neuerung: Erstmals gab man in Kasernen und Fabriken mehrere Truppen gleichzeitig in Auftrag, indem man mehrfach auf das entsprechende Icon klickte. Das war auch bitter nötig, denn der Computergegner setzte auf enorme Armeen, die oft bereits Sekunden nach Missionsbeginn auf den armen Spieler einstürmten.

Roboter greifen an

KKND 2 beginnt 40 Jahre nach dem ersten Teil. Wieder sind die Survivors mit von der Partie, die in Höhlen den Nuklearkrieg überlebt haben. Ihre Gegner, die Mutanten, konnten sich nicht einmal mit Sonnencreme vor den Atompilzen schützen – und sehen deshalb ziemlich mies aus. Eine dritte Gruppe taucht nun erstmals auf: die Neuner-Serie. Diese ehemaligen Haushalts-Roboter haben Staubsauger und Häkelzeug beiseite gelegt, um schwer bewaffnet in den Krieg einzutreten. Anders als in StarCraft unterscheiden sich die Einheiten und Gebäude nur optisch. So setzen die Mutanten unter anderem riesige Krabben ein, auf deren Rücken Raketenwerfer thronen, während die Survivors mit mobilen Gatling-Kanonen oder Plasmawerfern kämpfen. Die Neuner-Roboter bauen Kampfdroiden à la Terminator und schwebende Gefechtsdrohnen. In vielen Missionen treten Sie gegen beide Gruppierungen gleichzeitig an, die sich auch untereinander bekriegen; das wird besonders heftig, wenn Ihr Lager mitten zwischen den Konkurrenz-Clans liegt. Oft müssen Sie einen gleichgesinnten Stamm unterstützen, der ebenfalls Gebäude errichtet, Truppen produziert und kämpft – aber dummerweise überhaupt nicht auf Ihre Befehle hört.



Geländeobjekte verdecken Ihre Einheiten.



Unsere Survivors-Armee überfällt mit Mech und Riesenpanzer die feindliche Mutanten-Basis.

Ölige Schlachten

Kasernen, Mauern oder Geschütztürme errichten Sie wie in Command&Conquer, Ressourcensystem und Forschung ähneln Dark Reign: Statt Wasserquellen sprudeln in KKND 2 begrenzte Ölvorkommen, die Sie mit Bohrtürmen fördern. Sobald Sie ein Labor errichtet haben, können Sie Gebäude upgraden und neue Bauten oder Truppen



Die Neuner-Roboter schicken Cyborgs - wie Skynet in Terminator...

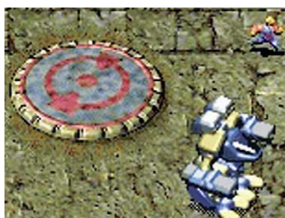


Die strategische Karte zeigt bestandene und noch nicht gespielte Missionen an.

entwickeln. Sogar selbstentworfene Fahrzeuge sind möglich, beispielsweise flotte Radarwagen. Dazu statten Sie per Iconleiste eine Karosserie mit Radarschirm oder schnellerem Antrieb aus; das neue Vehikel wird dann genauso produziert wie die anderen auch. Das Selberbasteln ist aber weitaus uninteressanter als etwa in Akte Europa.

Die Macht der Veteranen

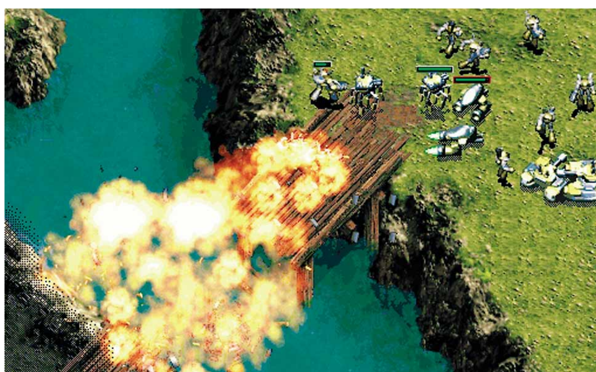
Ihre Truppen gewinnen im Gefecht Erfahrung und steigern so ihre Kampfwerte. Der Veteranenstatus, die dritte und letzte Stufe, macht sich besonders für Infanteristen bezahlt: Sie heilen sich in Ruhepausen selber. Die Elitekrieger entscheiden oft über Sieg oder Niederlage und wollen entsprechend gepflegt werden. Weil Sie die Veteranen wie Ihren Augapfel hüten sollten, ist ständig Bewegung angesagt: Während sich ein fast explodierender teurer Elite-Panzer mit letzter Not in die Werkstatt schleppt, halten seine Kameraden ihm die Verfolger vom Stahlleib. Im gleichen Moment werfen sich frische Truppen dem Feind entgegen. Schwer angeschlagene Fahrzeuge können Sie gleichzeitig zur Reparatur schicken, und die ausgebeulten Vehikel rollen sogar von allein wieder zurück an die Front.



In runden Bunkern verstecken sich gewaltige Kampfkolosse.

Versteckte Mechs

Die drei Kampagnen gehen über je 17 Missionen. Nach einem erfolgreichen Einsatz können Sie auf einer strategischen Karte zwischen zwei neuen auswählen; dabei ausgelassene Missionen dürfen Sie jederzeit nachholen. Die Szenarios finden entweder in zerbombten Städten, kargen Wüsten oder ostergrasgrünen Hügeln statt, über denen dicker Fog of War hängt. Das Gelände beeinflußt zwar Marschtempo und Schußweite, nicht aber die Sicht. An manchen Stellen sind unterirdische Bunker versteckt, die besonders starke Mechs oder Panzer enthalten. MD



Holzbrücken fliegen bei Beschuß spektakulär in die Luft.

Martin Deppe



Nicht nur Massenschlachten

KKND hat mich damals fast in die Klapsmühle gebracht, denn der Computergegner überrollte mich laufend mit Truppenmassen, die ihm unfairerweise sofort zur Verfügung standen. KKND 2 hat nun die meisten Spielspaß-Killer seinerseits gekillt – hier läßt mir der Gegner genug Zeit für erste Abwehrmaßnahmen. Dank der Erahrungsstufen kommen taktische Elemente ins Spiel, die ich bei vielen Konkurrenten vermisse: Setze ich jetzt meine Veteranen ein, oder greife ich mit Frischlingen an?

Die Missionen, an denen mehrere Parteien teilnehmen, sind spannend, aber auch sehr zufallsabhängig. So baut mein Computer-Verbündeter mal Mist, mal kämpft er zu meinem Vorteil. Andere Szenarios muß man mehrmals starten, um die Standorte der versteckten Kampfmaschinen auswendig zu lernen, denn ohne deren Hilfe besteht keine Aussicht auf den Sieg. Trotzdem: Wer deftige Massenschlachten mit Tiefgang mag, wird an KKND 2 seine Freude haben.

KKND 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Melbourne House
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 24 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Guter Mix aus Massenschlachten und Taktik.

Pleiten, Pech und Pannen

Emergency

Ein Waldbrand frißt sich lichterloh Richtung Atomkraftwerk – nur Ihr Katastrophenkommando kann den Super-GAU noch verhindern.



Viele kleine Jungs und der Zeichentrick-Drache Grisu kennen nur einen Traumjob: »Ich will Feuerwehrmann werden!«. Mit Emergency geht's die Karriereleiter sogar noch höher. In Topwares Taktikspiel haben Sie nämlich das Kommando über Feuerwehr, Polizei und Rettungsdienste. Sobald irgendwo ein Flugzeug vom Himmel plumpst, Formel-1-Flitzer auf Crashkurs gehen oder ein Wirbelsturm wirbelt, ist Ausrücken angesagt. In Echtzeit bergen Sie Verletzte, löschen Brände und bewahren Ertrinkende vor dem nasskalten Tod.

Schnell wie die Feuerwehr

In rund 30 Missionen müssen Sie retten, was zu retten ist. Aus einem vorgegebenen Fuhrpark picken Sie sich die benötigten Fahrzeuge und Mannschaften heraus, die dann zum Einsatzort brettern. Verstärkung dürfen Sie jederzeit nachholen, dabei Ihr Budget aber nicht aus den Augen verlieren. Denn jeder Polizist oder Sanitäter kostet Geld, Restbeträge übernehmen Sie ins nächste Szenario. Am Ort des Geschehens ist dann noch mehr Tempo angesagt – wer herumtrödelt, riskiert das Leben Unschuldiger und das Missionsziel. Die Einsatzkräfte steuern Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Planung ist dabei alles: Während ein Löschzug ein brennendes Haus mit Wasser vollpumpt, kämpfen sich Ihre Feuerwehrleute mit Atemschutzgeräten ins Innere vor, um die geräucherten Bewohner zu bergen.



Jetzt wird's brenzlig: Das Feuer hat Radioaktivität freigesetzt.

Es brennt an allen Ecken

Der Schwierigkeitsgrad steigt ständig. So verscheuchen Ihre Polizisten anfangs lediglich Gaffer oder regeln den Verkehr, während Sie später mit Wasserwerfern gegen Plünderer mit Molotow-Cocktails vorrücken. Gleichzeitig bedrohen Feuerwalzen einen Campingplatz, auf dem es von explosiven Gasflaschen nur so wimmelt. Zum Glück wird auch Ihr Katastrophen-Equipment mit Löschflugzeugen, Schiffen oder flinken Rettungshubschraubern mit der Zeit immer besser. MD

Martin Deppe



Katastrophale Steuerung

So eine verunglückte Bedienung habe ich selten erlebt: Unter Zeitdruck muß ich pixelgenau einen Feuerwehrmann hinter einem Löschfahrzeug hervorlocken, wobei nur sein Helm zu sehen ist. Ständig stehen sich die Notarzt- und Streifenwagen im Weg; einmal mußte ich sogar ein zweites Abschlepp-Fahrzeug herbeizitieren, weil sich das erste hinter einem Wrack festgefahren hatte.

Dafür ist die Spielidee neu und fesselt einige Zeit, was vor allem an den immer komplexeren Einsätzen liegt. Allerdings reagiert man die ganze Zeit nur auf die Katastrophen – wie in einem Taktikspiel, bei dem man ständig nur Attacken abwehrt und nicht selbst angreift.



Im Spielverlauf wächst Ihr Fuhrpark.

Emergency

Genre:	Strategie	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden



Meisers »Notruf« mit mieser Bedienung.

Ja so warn's – die alten Rittersleut'

Clash

Mit mittelalterlicher Grafik ist dieser Warlords-Klon um Ritter und Landsknechte genau richtig für tapfere Strategie-Nostalgiker.



Die blauen Gegner sind so unvorsichtig, in die Nähe unserer Festung zu kommen.

Eben noch konnten sich die Ureinwohner von Karkhan in Ruhe die Köpfe einhauen, doch plötzlich landen schwergepanzerte Fremde an den Küsten und ziehen steinerne Trutzburgen hoch. Einer der Invasoren sind Sie – geplagt von Goldmangel und hinterlistigen Nachbarn versuchen Sie, aus den 20 Levels von Clash siegreich hervorzugehen.

Warlords stand Pate

Im Warlords-Stil ziehen Sie mittelalterliche Armeestapel mit bis zu zehn Einheiten durch die Gegend, besiegen gegnerische Haufen und erobern Burgen. Währenddessen regt in der heimatlichen Festung ein niedriger Steuersatz die Bauern zur Vermehrung an. Von den Steuern sowie Goldfunden leisten Sie sich bessere Mauern, eine Schule oder ein Krankenhaus. Ihre Pioniere stellen Türme in die Landschaft, bauen Brücken oder basteln Fallen.

Schlachten können Sie zeitsparend vom PC auswürfeln lassen oder selbst kommandieren. Dann ziehen Sie rundenweise Ihre Bergkrieger, Reiter und Pikaniere, gedeckt von Schützen und Artillerie. Neben Angriffsstärke und Panzerung sind auch Moral und Erschöpfung zu beachten. Zum Kampfwert-steigernden Einkesseln von Gegnern taugen sogar die schwächlichen Bauernregimenter.

Goldgierige Königin

Da eine Partie ohne weiteres 100 Runden dauern kann, werden Sie meist in den Genuß einer Gemahlin kommen. Diese meldet alle paar Züge ihre dringenden Wünsche nach mehr Dienern oder teurem Schmuck an. Sofern Sie die horrenden Ausgaben nicht scheuen, bedankt sich die Dame bald mit einem Kind, das schon in derselben Runde als spezielle Kampfeinheit bereitsteht. Dieser als »Soldat« betitelte Zögling ist der schnellste Trupp im Spiel und schenkt befreundeten Kämpfern kräftige Boni. Gegnerische Anführer werden als Pfand im eigenen Burgkerker festgesetzt. LA



In unserer Hauptstadt Stormus ist die Pest ausgebrochen.

Jörg Langer



Gib Clash eine Chance

Von den vier Fotos auf der Packung zeigt nur eines die eigentliche Spielgrafik – ein guter Trick, um nicht gleich jeden Käufer abzuschrecken. Das hätte Clash auch nicht verdient; unter der altbackenen Schale verbirgt sich zwar kein golden schimmernder Spielwitz-Kern, aber doch solide Taktikkost Marke Warlords. Einige Details wie Goldkarawanen peppen das Uralt-Prinzip auf, zudem sind die Missionen abwechslungsreich.

Das vermag freilich nicht über die umständliche Bedienung (keine Bewege-alles-Taste, verschachtelte Menüstruktur) und die schwache KI hinwegzutäuschen. Im freien Feld agiert der PC-Heerführer zwar noch ganz ordentlich, doch spätestens bei Burgbelagerungen werden seine IQ-Mängel offenbar. Apropos Mängel: Im Handbuch fehlen fast alle wichtigen Infos. Clash ist durchaus für einige Tage Unterhaltung gut – grafische Höhepunkte oder Ideen-Überfluß sollten Sie jedoch nicht erwarten.

Clash

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 DM	Festplatte:	ca. 45 bis 115 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Klassische Eroberungstaktik ohne Höhepunkte.

Sport

Michael Galuschka



Abwarten und in den Biergarten gehen: Die potentiellen Highlights **Grand Prix 500 cc** von Ascaron sowie Synetics **Nice 2** haben sich nochmal ein wenig verschoben. Beide Spiele sind so gut wie fertig, es fehlt nur noch der letzte Feinschliff. Im nächsten Monat sollten sie dann endgültig auf die Teststrecke biegen.

Um sich die Zeit bis dahin zu vertreiben, finden Sportspieler diesen Monat genügend neuen Stoff. Ein echter Knaller war zwar nicht dabei – besonders Game, Net & Match geriet zur Enttäuschung, doch die Palette ist umfang- und abwechslungsreich. So gehören sowohl **World League Soccer** als auch **MS Golf 98 Edition** zu den positiven Erscheinungen ihres Genres, und auch das Wiedersehen mit **Sensible Soccer** kann zumindest für ein paar Matches bei Laune halten.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	–	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	–	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
6	Frankreich 98	Sportspiel	6/98	88%
7	NBA Live 97	Sportspiel	–	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
10	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
11	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	–	81%
15	Formel 1´97	Rennspiel	4/98	79%
16	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
17	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
18	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
19	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
20	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
21	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
22	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	–	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

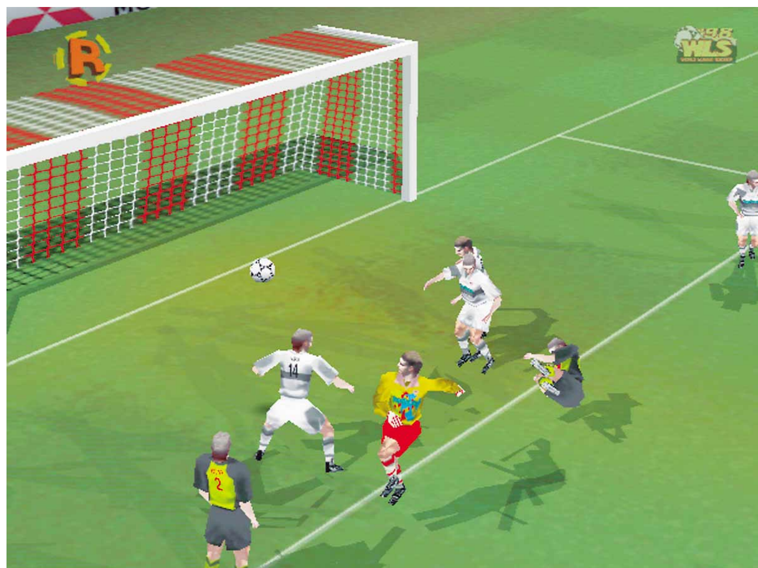
Inhalt

Tests

Die ganze Welt des Fußballs

World League Soccer

Die Action-Profis von Eidos treten gegen die EA-Sports-Mannschaft an – und schlagen sich gegen die übermächtige Konkurrenz sehr ordentlich.


Eckstoß: Der Torwart hat sich verschätzt und kann dem Volley nur noch tatenlos zusehen.

Ob in England, Argentinien oder Deutschland: König Fußball regiert die Welt. Eidos holt nun zum Rundumschlag aus: 193 Mannschaften aus 44 Ländern stehen in World League Soccer zur Auswahl. Von der jeweiligen Landesliga über nationale und internationale Turniere bis hin zum Arcade-Cup, bei dem Sie selbst die teilnehmenden Teams bestimmen, ist jede erdenkliche Form des Rasenschachs vertreten. Da World League Soccer die FIFA-Lizenz fehlt, haben Mannschaften und Spieler allerdings leicht abgewandelte Namen. Die Taktik-Menüs bieten wenige Einstellmöglichkeiten. Lediglich das Ändern der Aufstellung und Auswechseln sind drin.

Paßspiel zählt

Vom Tackling über Bananenflanken bis zum Sprint beherrschen Ihre Spieler alle Tricks der Fußballkunst. Dabei müssen Sie nicht alles selbst erledigen. Auf Knopfdruck übernimmt der Computer die Steuerung, während Sie einen zweiten Stürmer in Schußposition manövrieren. So arten die Partien oft zur Kurzpaß-Orgie aus. Längere Dribblings sind nur schwer möglich, denn fast jede Grätsche führt zum Ballverlust. Die Steuerung läßt sich mit insgesamt sieben Aktionen frei belegen, selbst bei vier Buttons am Gamepad verbleiben also einige Funktionen auf der Tastatur. Idealerweise hängt deshalb ein Microsoft Sidewinder Pad an Ihrem Rechner.

Atmosphäre-Mangel

Dank Motion-Capturing sind die Bewegungsabläufe der Spieler sehr realistisch und flüssig, wenn auch nicht ganz so zahlreich wie bei Frankreich 98. Leider wirken sowohl Kicker als auch Phantasie-Stadien nebst Publikum insgesamt wenig detailliert. Bei Wettereffekten wie Schnee oder Nebel geht die Performance spürbar in die Knie. Auch die Soundkulisse hinterläßt zwiespältige Gefühle: Während die beiden Sprecher das Spiel gut kommentieren, wirkt der immer gleiche Stadionchor auf die Dauer langweilig, andere Samples sind kaum zu hören. RS



Freistöße lassen sich gekonnt um die Mauer zirkeln.

Rüdiger Steidle



Nicht ganz Weltniveau

In der aktuellen Fußballflut, die rechtzeitig zur WM auf Ihren Computer zurollt, macht World League Soccer eine gute Figur. Vom flüssigen und realistischen Spielablauf über die intelligent agierenden Computer-Kicker bis hin zur riesigen Mannschafts- und Turnierauswahl ist eigentlich alles vorhanden, was ein Sportspiel braucht. Daß es trotzdem nicht zur Spitze reicht, liegt zum einen an der mittelmäßigen Grafik, zum anderen fehlt die authentische Atmosphäre der FIFA-Reihe.

World League Soccer

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 16 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Gut spielbarer, aber glanzloser Kickerreigen.

Super Match Soccer

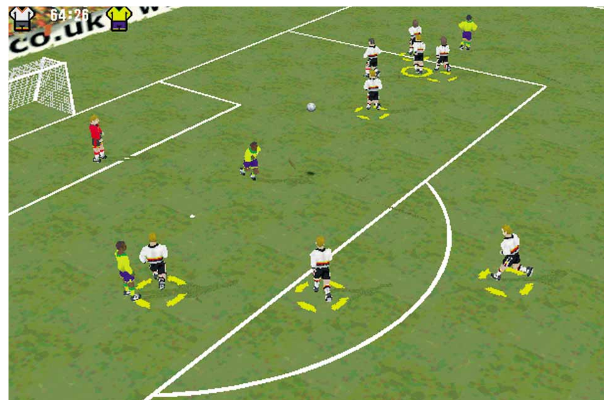
Fußball-Action für Geduldige.

Das Programmierteam Cranberry Source hat für Acclaim eine Fußballsimulation entwickelt, die weder grafisch noch spielerisch internationalen Standards genügt. Die Steuerung verzichtet sowohl auf halbautomatische Paß- wie auch Schußsysteme: Mit drei Buttons bestimmen Sie lediglich, ob Ihnen der Ball flach, normal oder in hohem Bogen vom Fuß fliegen soll. Ob daraus ein Kurzpaß oder ein strammer Schuß wird, hängt nur davon ab, wie lange Sie den Feuerknopf drücken. Klingt interessant, spielt sich aber ziemlich konfus; zudem sind die Torhüter extreme Pfeifen. Mager ist die Auswahl von nur 24 Nationalmannschaften. MG

Michael Galuschka

Keine runde Sache

22 Mini-Häßlers holpern mit kurzen Beinchen dermaßen unbeholfen über den Rasen, daß es fast schon wieder putzig wirkt. Das Schmunzeln verging mir aber schnell wieder, als ich das Gamepad selbst in die Hand nahm. Vollprofis mögen aus Super Match Soccer vielleicht einiges herausholen. Doch insgesamt ist es einfach nicht gut genug, um damit überhaupt mehr als ein paar Stunden durchzuhalten.



Die häßliche Stadiongrafik ist dank Vierfach-Zoom sehr übersichtlich.

Super Match Soccer

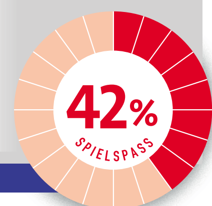
Genre:	Action-Fußball	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis 20 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 166	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

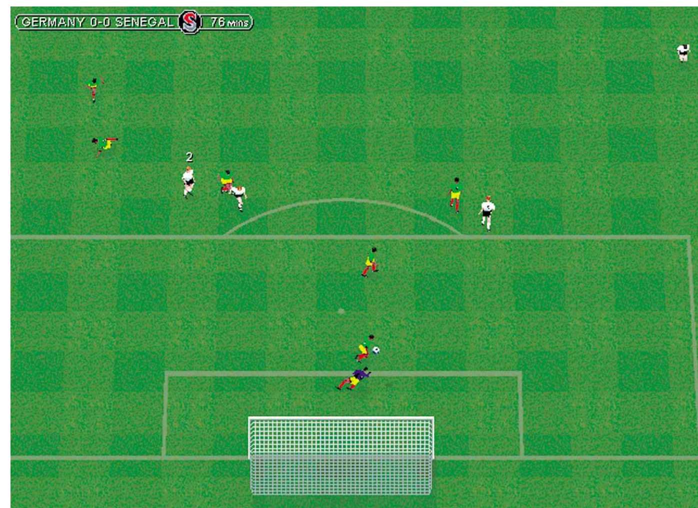


Langweiliger, hektischer Magerfußball.

Flohzirkus auf dem Rasen

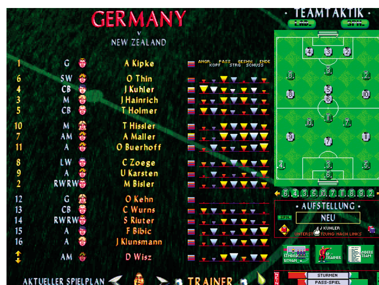
Sensible Soccer
Die WM-Edition

Klarer Fall: Wenn Winzkicker wild durcheinander laufen, kann es sich nur um den jüngsten Sproß der Sensible-Soccer-Familie handeln.



Action garantiert: Vor den beiden Toren im Kleinformat ist immer was los.

Mit allerlei Updates und Special Editions konnte sich das Ur-**Sensible Soccer** jahrelang in den Verkaufsregalen der Händler halten. Auch wenn das Spielkonzept inzwischen vom Aussterben bedroht ist: Ohne bombastische 3D-Grafik und schwindelerregende Feuerknopfakrobatik scheuchen Sie winzige Bitmap-Sprites über ein horizontal scrollendes Fußballfeld. Mit nur einem Knopf kontrollieren Sie Schüsse, Pässe und Tacklings. Das komplett neu programmierte **Sensible Soccer – Die WM-Edition** hält sich penibel an diese Vorgaben. Allerdings hat sich die Anzahl der benutzten Buttons schlagartig verdoppelt. Ihr Triggerfinger darf nicht mehr fest auf einem Feuerknopf verharren, sondern muß zum Stoppen des Leders oder für wuchtige Grätschen nun bisweilen auch auf einen zweiten hämmern.



Als Trainer grübeln Sie über die optimale Aufstellung und Taktik fürs nächste Match.

Spielen und Managen

Da sich auf dem Spielfeld seit der Urversion von 1992 nichts Entscheidendes getan hat, widmeten die Programmierer ihre Energie verstärkt dem Taktikteil. Von grundsätzlichen Dingen wie Aufstellung oder Formation bis hin zu detaillierten Anweisungen für jeden einzelnen Akteur reicht die Palette. Wer sich wie Maestro Trapattoni vom Spielfeldrand aus über seine Schützlinge echauffieren möchte, schaltet in den reinen Trainermodus um und verfügt dadurch über eine nochmals erweiterte Optionsfülle. Im komfortablen Editor verpassen Sie Ihren Mannen einen neuen Haarschnitt, ändern die Farben der Stutzen oder rücken die mangels Lizenz krummen Spielernamen wieder gerade.

Team-Auflauf

Trotz der »WM« im Namen ist das Weltturnier nur eine von vielen Spielvarianten. Sie können sich eigene Turniere, Pokalschlachten oder Ligen mit bis zu 24 Mannschaften zusammenstellen. Neben mehr als 160 Nationalmannschaften sind eine ganze Stange Juxteams mit von der Partie. Wer gerne mit seinem offiziellen Lieblings-Club auf den Rasen laufen möchte, muß dagegen noch auf **Sensible Soccer 2000** warten. MG

Michael Galuschka



Fußball von gestern

Bereits in den ersten Spielminuten überkommt mich heftige Wehmut: Ach, wie lange konnte man mir zu Amiga-Zeiten mit diesem Gebolze noch Freude bereiten! Eigentlich hätte ich ja gegen historisch anmutende 2D-Grafik und extreme Steuerungs-Simplizität nach wie vor nichts einzuwenden. Aber Sensible hat es leider versäumt, das Konzept wenigstens zu perfektionieren. Die 98er WM-Edition entspricht spielerisch immer noch dem Stand des Amiga-Originals von 1992. Und das reicht gerade mal für ein paar durchgespielte Ligen, richtig nach oben schlägt die Motivationskurve aber nicht mehr aus.

Sensible Soccer: WM-Edition

Genre:	Action-Fußball	Hersteller:	Sensible Software
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Leicht verdaulicher Fußball-Snack.

Great Courts' Enkel

Game, Net & Match

Miese Grafik und ödes Drumrum schießen Blue Bytes Tennisspiel vom Platz.

Das deutsche Tennis geht vor die Hunde: Boris Becker ist im Vorruhestand, Steffi Graf ständig verletzt. Und dieselbe Firma, die einst mit **Great Courts 2** brillierte, scheint dem Weißen Sport auf dem PC den Gnadenstoß versetzen zu wollen. **Game, Net & Match** baut auf der 3D-Engine von **Incubation** auf, sieht aber viel schlechter aus. Kaum als humanoid erkennbare Polygonmonster stolzieren mit jener grazilen Eleganz umher, die aus dem Verschlucken eines Fiberglas-Schlägers resultiert. Die Präsentation ist so lieblos geraten, daß für einen Vergleich zu aktueller EA-Sports-Kost die Allegorie »1-Watt-Funzel kontra Supernova« nur eine vage Andeutung gibt.



Beim **Aufschlag** plazieren Sie blitzschnell ein Fadenkreuz im gegnerischen T-Feld.

Jörg Langer



Leider kein As

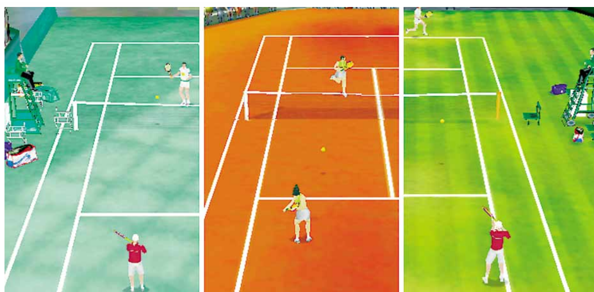
Die Designer haben sich offenbar noch nie roten Sand aus den Schuhen geklopft: Nicht Lobs oder Passierschläge helfen gegen Netzattacken, sondern Stops! Endlose Volley-Duelle sind keine Seltenheit, spätes Schlagen wird belohnt. Die Spieler rasen raketengleich zu jedem Ball und stehen dann fast reglos da. Auf Sand rutschen sie nicht, auf Beton machen sie keine Auslaufschritte.

Die bescheidene Grafik wäre zu verschmerzen, nicht aber diverse Spielspaß-Hemmer. Turnier gewonnen? Noch nicht mal eine Texteinblendung belohnt mich für die investierten Mühen! Die eingestrichenen Preisgelder tauchen nirgends auf, erkämpfte Talentpunkte werden nicht kommentiert. Zwischenbilder, Portraits oder grafische Statistiken suche ich vergebens. Dank der guten Steuerung kommt zwar kurzzeitig so etwas wie Court-1-Feeling auf. Doch auf dem Centre Court hat Game, Net & Match nichts verloren.

Advantage Gamepad

Wer sich nicht als vorgefertigter Tennisstar (mit verballhorntem Namen) kloppen will, bastelt sich durch Verteilen von 30 Punkten auf Aufschlag, Vorhand et cetera einen eigenen Profi. Dann geht's durch Wettbewerbe, Turniere oder eine ganze Saison. Einige Stadien (etwa Wimbledon) erinnern an die echten, die restlichen sind Noname-Plätze in den Farben Asche, Beton, Teppich und Gras. Die Steuerung verlangt nach einem Gamepad: Je ein Button löst normale, Topspin- und Slice-Schläge aus, Lobs liegen auf einem weiteren. Das Steuerkreuz verleiht Ihren Schlägen Richtung und Weite, ein Stop etwa ist ein »kurzer Slice«. Weitere Faktoren sind die Länge der Knopfbetätigung, der Moment des Loslassens sowie der Abstand zur Filzkugel.

Fünf Kamera-Modi stehen bereit, von denen keiner dem Geschehen sonderlich nahe kommt. Teils völlig unpassende Kommentare sorgen ebensowenig für Flair wie Zuschauer, die hemmungslos Doppelfehler beklatschen. Für jedes gewonnene Turnier-Match erhalten Sie Ranglistenpunkte. Ein Internet-Modus nebst speziellen Servern erlaubt es, online in einer Weltrangliste gegen andere Spieler anzutreten. LA



Die unterschiedlichen **Beläge** unterscheiden sich spielerisch nur geringfügig.

Game, Net & Match

Genre:	Tennis-Simulation	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	ca. 75 bis 225 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 16 MByte RAM, 2fach CD, 2-MByte-Grafikkarte	Pentium 166, 32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Leidliche Tennis-Sim mit Spar-Präsentation.

Formel 1 ohne Flair

Prost Grand Prix 98

Kein Grund zum Anstoßen: Gescheiterter Versuch, auch mit einfachen Mitteln vom derzeitigen Formel-1-Boom zu profitieren.

Was macht ein Formel-1-Sponsor, der sich durch das Aufkleben seiner Werbebotschaften auf die Boliden nicht ausgelastet fühlt? Sofern es sich um einen TV-Sender handelt, der zufällig auch eine Interactive-Abteilung im Haus hat, wird flugs ein F1-Spiel für den PC gestrickt. So geschehen beim französischen Canal plus und Prost Grand Prix 98.

Die Regenraser

Sie versuchen sich als (editierbarer) Pilot Ihrer Wahl an einer kompletten Formel-1-WM, fahren einen einzelnen Grand Prix oder drehen vorab ein paar Übungsrunden. Die verschiedenen Wetterverhältnisse stören dabei mehr durch ihre schwache optische Umsetzung als durch erschwerte Bedingungen, da die Boliden im strömenden Regen selbst mit Slicks noch wie auf Schienen um die Kurven fahren. Beachtet werden sollte dagegen die Einstellung der Flügel. Schon ein paar Grad zuviel verursachen auf den langen Geraden von Hockenheim nicht aufholbare Nachteile in der Höchstgeschwindigkeit. Ist die Weltmeisterschaft siegreich bestanden, darf sich der frischgebackene Champion in einem historischen Modus austoben, eventuell sollen auch per Internet neue (Fantasie-) Strecken nachgereicht werden.



Regen ist eher lästig als wirklich hinderlich.

Michael Galuschka



Lieber GP im TV

Passend zu den derzeitig mäßigen Leistungen des Prost-Teams fährt auch das zugehörige, veraltet wirkende Spiel meilenweit der Konkurrenz hinterher. Wem es reicht, ein paar flotte Runden im Formel-1-Ambiente zu drehen, der wird durchaus zufriedenstellend bedient. Ansonsten hakt es aber an allen Ecken und Enden. Die 3Dfx-Version ist lächerlich, die Steuerung bloß mit Lenkrad annehmbar und in den häßlichen Menüs hält man sich nur sehr ungern auf. Sowohl Anhänger detaillierter Simulationen als auch Freunde unkomplizierter Raserei werden anderswo deutlich besser bedient.

Volles Fahrerfeld

Prinzipiell fußt der Datenbestand auf der Saison 1997. Da Canal plus jedoch keine offizielle FIA-Lizenz vorweisen kann, gehören bis auf die Prost-Equipe zu allen Teams verfälschte Pilotennamen und Fahrzeuge mit Originaloptik. Da den Machern die ursprünglich 22 Fahrzeuge etwas zu wenig waren, stockten Sie das Starterfeld auf prallere 26 Teilnehmer auf. Die Kräfteverhältnisse entsprechen in etwa der Wirklichkeit, wobei man den Franzosen keinen übertriebenen Nationalstolz vorwerfen kann: Die Prost-Autos stehen oft sogar ein paar Plätze weiter hinten in der Startaufstellung als in der echten 97er Saison. MG



Die unterdurchschnittliche 3Dfx-Version bietet noch nicht mal bilineare Filterung.

Prost Grand Prix 98

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Bomico
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS, Win 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 2 oder 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Genügsame F1-Fans könnten´s mögen.

Golf 98 Edition

Wenig Neues auf den Computergrüns.


Die traditionelle Kreisbalken-Steuerung ist wieder sehr präzise.

Während bisherige MS-Golf-Varianten nur leicht veränderte Links-Adaptionen waren, versucht sich Microsoft nun erstmals an einer komplett eigenen Version des Nobelsports. Flexibel zeigt sich Golf 98 Edition bei der Steuerungsmethode: Neben zwei Variationen des traditionellen Kreisbalkens (2- und 3-Klick-Version) und dem hippen Mausschwung können Sie auch jederzeit in den »Sim Swing«-Modus umschalten. Hier übernehmen Sie nur die Einstellungen und lassen den eigentlichen Schlag vom Rechner durchführen. Ob der Swing gelingt, berechnet der Computer in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Golfers, die Sie vorher in einem speziellen Menü detailliert einstellen können. MG

Michael Galuschka

Solides Par

Golf 98 Edition ist ausgereift und gut spielbar, sticht aber aus der Masse an Golfsimulationen kaum heraus. Schön finde ich die flexible Steuerung, nur der »Sim Swing«-Modus sorgt für Gähnanfälle. Da die Turniere mit PC-Gegnern kaum der Erwähnung wert sind, kann ich dieses Werk vor allem Golfern mit Internetanschluß empfehlen, die gegen menschliche Konkurrenz um die Weltrangliste rangeln wollen.

Golf 98 Edition

Genre:	Golfsimulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch (nur Texte)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 420 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.2	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.2	Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.2

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Eines der besseren PC-Golfspiele.

Autobahn Raser

Rowdies rasen ohne Stau und Spielspaß.



Erwischt: Während wir blechen, zieht ein hämischer Konkurrent vorbei.

Als Mitglied der Autobahn Raser starten Sie im Trabant zu einer Tour quer durch Deutschland. Je nach Plazierung gibt's mehr oder weniger Preisgeld, das Sie nach dem Rennen in Breitreifen, Turbolader oder einen schnelleren Flitzer investieren. Radarfallen, Polizeistreifen und Crashs zehren dagegen an der Kasse. Die befahrenen Strecken ähneln den Original-Autobahnen, selbst Details wie die Gedächtniskirche in Berlin oder die Münchener Bavaria fehlen nicht. Allerdings leiden sowohl Wahrzeichen als auch Rennwagen arg unter der schwachen Grafik. RS

Rüdiger Steidle

Spielerischer Totalschaden

Ob Trabi, BMW oder Lamborghini: Das Fahrverhalten der Autobahn-Raser gleicht einem Pingpongball. Selbst beim Touchieren des Bordsteins prallen die Flitzer ab wie ein Flummi. Obwohl meinen drei Computergegnern Tankstops und Polizei erspart bleiben, sind sie meistens auf den hinteren Plätzen zu finden, da sie mit Vorliebe im dichten Verkehr hängenbleiben.

Mäßige Grafik und Katastrophensteuerung machen den Charme der »realen« Strecken vollends zunichte. Selbst für Fans gilt: Finger weg!

Autobahn Raser

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Koch Media
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 65 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Schauderhafte Ausführung einer netten Idee.

Simulationen

Michael Schnelle



Es ist zwar nicht immer alles Gold, was glänzt, aber mit **Comanche Gold** hat sich Novalogic mal wieder selbst übertroffen. Die Voxelspace-Grafik fordert Ihre CPU zwar bis zum Anschlag, sieht dafür aber klasse aus. Vor allem durch die spannenden Missionen behauptet sich der Edel-Helikopter auf dem zweiten Platz der Simulationscharts.

Sonstige Top-Titel sind gerade Mangelware. Die ewigen Verschiebungen von **Falcon 4.0** möchte ich gar nicht erst kommentieren. Aber vom mäßigen **X-Com: Interceptor** und vor allem **Panzer Commander** hatte ich mir mehr versprochen. Doch mit **Team Apache** zeigt sich bereits ein Silberstreif am Horizont. Und bis der richtig erglüht, werde ich noch so manche Nacht mit dem Comanche auf den Kriegspfad gehen.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	NEU	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
5	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
7	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
8	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
9	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
10	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
11	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
12	Hind	Flugsimulation	–	84%
13	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
14	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
15	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
16	AH-64D Longbow	Flugsimulation	–	82%
17	The Darkening	Weltraumspiel	–	82%
18	Apache Longbow	Flugsimulation	–	81%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	–	81%
20	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	–	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	–	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	–	78%
25	F-15	Flugsimulation	6/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Zurück auf dem Kriegspfad

Comanche Gold

Eine der erfolgreichsten Flugsimulationen kehrt zurück und verdrängt ihren Vorgänger aus den GameStar-Charts.

Für das Softwarehaus Novalogic hat die Hubschraubersimulation Comanche in etwa den gleichen Stellenwert wie der Käfer für Volkswagen. Seit rund sechs Jahren fliegt und fliegt der Stealthcopter höchst erfolgreich auf PCs und ist für seine kalifornischen Entwickler damit Gold wert. Vielleicht haben sie deshalb ihre aktuelle Version unter dem treffenden Namen Comanche Gold in die Händlerregale gestellt.



Bei 800 mal 600 Pixeln sehen sowohl der Comanche als auch die Voxelspace-Szenerie noch schöner aus.

Schönes Wetter

So ganz neu ist die Edelmetallfassung allerdings nicht, sie basiert auf dem gerade mal ein Jahr alten Comanche 3. Vor allem die berühmte Voxelspace-2-Engine (die eine äußerst plastische Geländedarstellung ermöglicht) ist aus dem Vorflieger noch bestens bekannt. Und auch die 30 »Silber-Missionen« dürften altgediente Comancheros sofort wiedererkennen. Zumindest beinahe, denn neben der höheren Auflösungsstufe von 800 mal 600 Pixeln werden Sie es nun in einigen Einsätzen zusätzlich mit Regen- und Schneestürmen zu tun bekommen. Noch mehr zu sehen gibt es in den 40 nagelneuen »Gold-Einsätzen« und den sechs (von echten Comanche-Piloten entworfenen) Sondermissionen. Hier wird Ihnen schon beim Start von Ihrer Basis die erhöhte Zahl von beweglichen Objekten und Fahrzeugen auffallen.



Unter unserem Schutz arbeitet sich eine Panzerkolonne in Richtung Front voran.

Wingman voraus

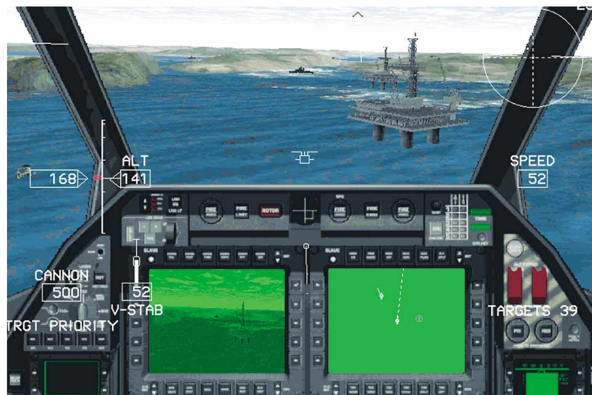
Spielerisch bleibt vieles beim Alten: Wie gewohnt steht nicht das Auswendiglernen von hundert Tastaturkommandos sowie Handbuchstudium im Mittelpunkt, sondern stark actionlastige Missionen. Vor jedem Einsatz dürfen Sie sich neuerdings ihre Lieblingsbewaffnung aussuchen, dann geht es wie gehabt zur Sache: Hinter jedem Wegpunkt lauern mehr Gegner, als Sie jemals allein bewältigen können. Glücklicherweise dürfen Sie jetzt Ihrem allzeit präsenten Flügelmann auch Kommandos erteilen. Besonders praktisch ist der Scout-Befehl. Da-



Hightech-Hardware

Als erstes Novalogic-Spiel ist Comanche Gold ein reines Windows-95-Programm und soll auch unter Windows 98 seinen Dienst versehen. So schön das für die Zukunft sein mag, so ärgerlich ist es für Besitzer »kleinerer« Pentiums. So benötigen Sie einen Pentium 166, um bei 512 mal 384 Pixeln Bewegung in die Szenerie zu bringen. Für 640 mal 480 Pixel ist gar ein Pentium 200 MMX Pflicht, und bei 800 mal 600 Bildpunkten brauchen Sie ohne einen Pentium II 333 gar nicht erst abzuheben.





Bohrinsel in Not! Gegnerische Schiffsverbände sind schon im Anrücken.



Hoffentlich schafft es der Zug noch bis in den Tunnel, bevor die beiden Feindmaschinen im Hintergrund in Schußreichweite sind.

durch fliegt Ihr digitaler Untergebener immer ein wenig voraus und späht nach Gegnern. Dabei können Sie ihn jederzeit beobachten und so rechtzeitig vor plötzlich auftauchenden Feindstellungen in Deckung gehen.

Spitzen-Handling

Schon immer sehr gut und nicht verbesserungswürdig ist die unkomplizierte Steuerung gewesen. Wenn Sie möchten, hält der Comanche auf Knopfdruck einen bestimmten Höhen- und Geschwindigkeitslevel. Außerdem wird der Heckrotor in Kurvenflügen automatisch betätigt, wodurch sich der Stealthcopter fast wie ein Auto durch die Luft »fahren« läßt. Auf Wunsch können Sie diese Hilfen aber auch ab- und zusätzlich ein etwas komplexeres Flugmodell dazuschalten. Dann werden (trotz immer noch eingeschränktem Realismus) auch Profis gefordert.

Missionen im Minutentakt

Viele Spiele verdanken ihren Kultstatus dem Internet, wo ambitionierte Fans durch selbsterstellte Level für Nachschub an Einsätzen sorgen. Auch Novalogic steht dabei nicht länger zurück und legt dem Gold-Pack einen Missionsbaukasten bei. Per Mausklick suchen Sie sich eine der vorgegebenen Karten aus und beleben sie mit Objekten, Gegnern und eigenen Einheiten, die Sie aus einer Datenbank wählen. Binnen Minuten basteln Sie so Standard-Einsätze der Kategorie »Fliege los und zerstöre Einheit XY«. Komplexere Missionen können Sie mit dem komfortabel zu bedienenden Editor allerdings nicht erstellen.

Nie mehr allein

Bislang mußten **Comanche**-Spieler neidisch auf Ihre **F-22 Raptor**-Kollegen schielen, konnten die doch schon immer auf dem Novaworld-Server kostenlos im Internet gegen hunderte Konkurrenzflieger antreten. Mit **Comanche Gold** erhalten jetzt auch Helikopter-Fans Zugang zu Novalogics Internetangebot. Derzeit dürfen sich aber nur (wie im normalen Netzwerkmodus) bis zu acht Piloten pro Arena beharken. Doch schon bald werden laut Hersteller auch hier ganze Hundertschaften gegeneinander antreten können. MIC



Dieser Einsatz wurde von einer feindlichen Stinger-Rakete leider vorzeitig beendet.

Mick Schnelle



Besser geht's kaum

Ein großes Lob an die Novalogic-Designer! Denn die neuen Missionen in Comanche Gold sind allesamt spannend und selbst für Profis mehr als fordernd. Vor allem die Jagd auf den mit Chemikalien vollgestopften Zug zog mich in ihren Bann. Gut gefallen hat mir, daß auch die alten Missionen grafisch überarbeitet und mit Wettereffekten versehen wurden.

Longbow 2 ebenbürtig

Schade nur, daß die Rechneranforderungen in so astronomische Höhen geschossen sind. Schön und gut, die Portierung auf Windows 95 verlangt ihren Performance-Preis, aber an die versprochene Ausnutzung des MMX-Befehlssatzes mag ich nicht so recht glauben. Der Hardware-Hunger ist aber auch schon der einzige Kritikpunkt. Was Longbow 2 für das Genre in Sachen Realismus und Authentizität bedeutet, stellt Comanche Gold für die Action-Simulationen dar. Da lohnt sich sogar der Neukauf – sofern Sie über die passende Hardware verfügen.

Comanche Gold

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 215 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II 333 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Gelungene Deluxe-Version der Heli-Action.

Mit dem Panzer auf der Pirsch

Panzer Commander

Elegant animiert und mit der bislang besten Fahrphysik schickt Sie SSI zurück in den Zweiten Weltkrieg.

Für alle PC-Panzerfreunde herrschen momentan goldene Zeiten. Sowohl mit Microproses **M1 Tank Platoon 2** als auch mit iMagics **iPanzer 44** sind sie gut beraten. Bei beiden steht freilich eher strategische Planung stark im Vordergrund. Es geht allerdings auch anders: Als **Panzer Commander** in SSI-Diensten werden von Ihnen vor allem gute Fahrkünste abverlangt.

Mick Schnelle



Viel Feind', viel Ehr'

Mann oh Mann, wer hat sich denn bei SSI diese langweiligen Missionen ausgedacht? Wahrscheinlich derselbe, der auch für die fehlende »Wingmen«-Intelligenz zuständig war. Als Solospiel ist Panzer Commander wirklich nicht zu empfehlen. Schön, die Animation der Panzer ist sehr gelungen und die Fahrphysik sucht ihresgleichen. Aber wo ist eine ordentliche Übersichtskarte mit ausgefeiltem Befehlsmenü?

Dafür ist der Mehrspieler-Modus prickelnder. Egal ob Sie »Capture the Flag« spielen oder im Team auf Punktejagd gehen – ab vier Mitspielern ist für Action gesorgt. Vielleicht bastelt ja mal jemand ein paar spannendere Solo-Einsätze mit dem beigelegten Missionseditor. Bis dahin bleibt Panzer Commander ein Fall für Netzwerker.

Der Weg ist das Ziel

Der Zweite Weltkrieg tobt! Als Panzerkommandant erwarten Sie auf russischer, britischer, amerikanischer oder deutscher Seite insgesamt 40 Einzelmissionen. Die verlaufen meist nach demselben Schema: Sie klappern mit Ihrem Blechrumpler alle Wegpunkte nacheinander ab und vernichten sämtliche Gegner, die Ihnen unterwegs in die Quere kommen. Ähnlich sieht es in den sechs Kampagnen aus, die Sie entweder als Russe oder Deutscher bestreiten.

Kopflose KI

Begleitet werden Sie dabei jedesmal von zwei Panzern, die scheinbar von Volldeppen gesteuert werden. Diese Stoffel schaffen es jedesmal, an Gebäuden, Fahrzeugwracks oder anderen Hindernissen hoffnungslos hängenzubleiben. Und selbstverständlich ignorieren sie dann auch den Befehl, eine neue Gefechtsformation einzunehmen. Von ganz anderem Kaliber ist Ihr bordeigener Schütze. Dieses clevere Kerlchen erledigt zuverlässig (und zwar erheblich schneller, als Sie es jemals könnten) stets alle ihm zugewiesenen Gegner.



Die zahlreichen Gebäude bieten eine hervorragende Deckung vor gegnerischen Geschossen.



Unseren Königstiger kann auch der dickste russische Panzer nicht aufhalten.

Realistische Rutschpartie

Seine wahren Stärken offenbart **Panzer Commander** beim äußerst realistisch umgesetzten Fahrverhalten. Steigungen und Gefälle machen Ihren Panzern zu schaffen, der Motor kann überhitzen, und mit ein wenig Pech reicht die kinetische Austrittsenergie der abgeschossenen Granate gerade aus, das Vehikel langsam, aber sicher den Berg hinunterrutschen zu lassen. Das ist besonders spaßig, wenn Sie nicht nur mit den Naturgesetzen, sondern auch noch gegen fünf menschliche Kommandeure zu kämpfen haben. MIC

Panzer Commander

Genre:	Panzer-Simulation	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut



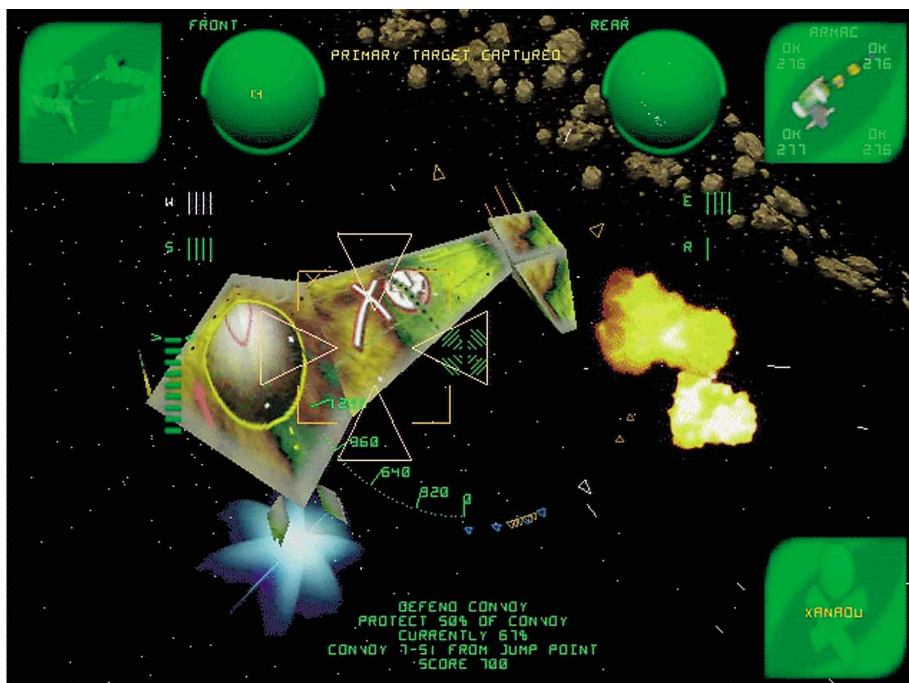
Der Mehrspielermodus rettet den Spielspaß.

Mars und Venus im Clinch

Xenocracy

Blauhelm-Missionen im Weltall – auch im Jahre 10.600 hat die UNO noch genug zu tun.


Unser Adjutant informiert über feindliche Aktivitäten.



Dieser Pirat wird keinen marsianischen Konvoi mehr überfallen.

Gunnar Lott



Irgendwas fehlt

Xenocracy verhält sich zu Wing Commander Prophecy wie ein Kombi zu einem Sportwagen. Ersterer ist ein praktischer Allrounder; mehr Spaß macht jedoch der Flitzer. Bis auf ein paar Details bietet bei Xenocracy eigentlich alles, dennoch kam bei mir keine große Euphorie auf.

Die Zufallseinsätze sind zwar ausgefeilt, können aber echtes Missionsdesign nicht ersetzen. Groliers Neuling eignet sich vorzugsweise für Genre-Fans, denen Origins Vorzeigetitel zu wenig Einflußmöglichkeiten bot. Wenn Sie zwischen den Flugsequenzen auch strategisch denken wollen, sind Sie bei Xenocracy an der richtigen Adresse.

Zehntausend Jahre in der Zukunft herrscht zwischen den vier Supermächten des Sonnensystems unsicherer Friede. Erde, Mars, Merkur und Venus streiten sich fast täglich um Handelslinien und Rohstoffe. Im Weltraumspiel **Xenocracy** befehligen Sie die Peacekeeper-Abteilung der United Planet Nations. Für jedes lokale Scharmützel lassen sich die verfeindeten Nationen eine »Kriegserlaubnis« ausstellen, die zur Durchführung »chirurgischer« Operationen berechtigt.

Heißer Krieg im kalten All

Am Steuerknüppel Ihres UPN-Jägers fliegen Sie Weltall- und Planeteneinsätze wie bei **Wing Commander 4**. Vor jedem Auftrag dürfen Schiffstyp, Cockpit-Konfiguration, Wingman und Waffenoffizier ausgesucht werden. Durch die Entsendung eines Scouts auf eine Bombermission kann der Auftrag bereits von vornherein vergeigt sein.

Zwischen den Fronten

Die Supermächte beäugen Ihre Arbeit mißtrauisch und entziehen Ihrer Organisation die Beiträge, wenn sie sich benachteiligt fühlen – **X-Com** läßt grüßen. Als UPN-Chef koordinieren Sie die Forschung, planen Einsätze und steigen selbst ins Cockpit. Ein raffinierter Zufallsgenerator stellt je nach politischer Situation und Ihren bisherigen Fortschritten etwa fünf Einsätze aus zwölf Auftragstypen zusammen, von denen Sie einen auswählen. Da fast jede Mission eine Nation erfreut und eine andere verärgert, sollten Sie Ihre Entscheidung von der plitischen Situation abhängig machen. GUN

Xenocracy

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Grolier Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 75 bis 300 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



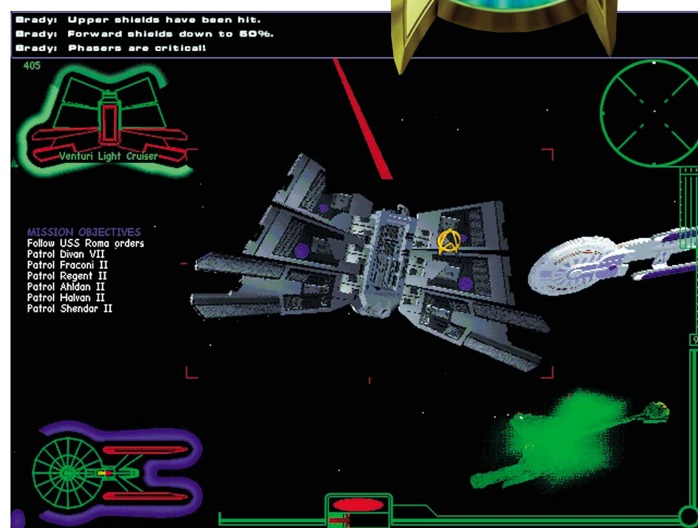
Solide Weltall-Action plus Taktikeinlagen.

Die Enterprise fliegt weiter

Starfleet Academy
Chekov's Lost Missions

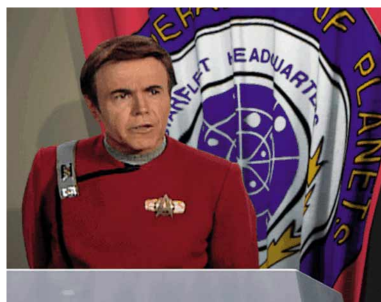


Neue Einsätze für Sternenflotten-Schüler bringt die Erweiterung zum Star-Trek-Weltraumspektakel.



Den Venturi erledigen Sie, während sich Ihr Begleiter um den Klingonen kümmert.

Das Weltraumspiel Starfleet Academy heimste vor knapp sechs Monaten mit seiner gelungenen Mischung aus Action und Simulationsansätzen hohe Wertungen ein und ließ die Ladenkassen klingeln. Jetzt folgt mit Chekov's Lost Missions eine Addon-CD, die Kadetten der Sternenflotten-Schule in Presidio wieder an Bord der Enterprise und anderer Föderations-Schiffe versetzt. Die neuen Holodeck-Einsätze – so deutet jedenfalls der Packungstext an – hat ursprünglich Pavel Chekov während seiner Akademie-Jahre gebastelt. Im Spiel hat das keine Bedeutung, der Offizier der Original-Enterprise taucht nur in einem Briefing auf.



Pavel Chekov erläutert die Missionsziele – das war's aber auch schon.

Feindliche Freibeuter

Weltraumpiraten, kaputte Föderations-Schiffe und geheimnisvolle Transporter: Die neuen Missionen bieten einige Abwechslung. Obwohl die Einsätze nicht miteinander verbunden sind und eine durchgehende Story fehlt, haben Sie es meist mit venturischen Freibeutern zu tun, die den Sternenbund um wertvolle Fracht erleichtern wollen.

Allerdings ist der Kommunikations-Schirm während der Einsätze defekt; Sie plauschen ohne Sichtkontakt mit anderen Schiffen. Während der Verhandlungen sehen Sie statt der Filme aus dem Hauptprogramm nur ein Logo der jeweiligen Rasse.

Universal-Übersetzer defekt

Chekov's Lost Missions wird in Form zusätzlicher Dateien zwischen die bereits vorhandenen Aufträge kopiert. Sie können jede vom Start weg anwählen. Die englischsprachigen Einsätze funktionieren auch mit der deutschen Version des Programms. Allerdings herrscht im Debriefing dann babylonisches Sprachwirrwarr. Sulu verliest die im Baukastenprinzip zusammengesetzten Erklärungen abwechselnd mit seiner Original-Stimme und in deutscher Synchronisation. Nur die englischen Teile der Missionseinführungen sind neu. PS

Peter Steinlechner



Star Trek für Minimalisten

Liebloser kann man eine Missions-CD nicht machen. Magere sieben neue Aufträge – das war es dann auch schon. Die Einsätze selbst sind zwar abwechslungsreich, aber ein Großteil ist nervig aufgebaut. Erst nachdem ich die öden Standardaufgaben gemeistert habe, gibt's ganz zum Schluß endlich Action. Wem die Enterprise vorzeitig im All zerbröselt, der muß sich erneut durch Routinekram und langatmige Konversationen arbeiten. Ich bin von Chekov's Lost Missions schlicht enttäuscht, hier wird mit minimalem Aufwand die teure Star-Trek-Lizenz gemolken.

Chekov's Lost Missions

Genre:	Weltraumspiel-Addon	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 210 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Karg ausgefallene und lieblose Missions-CD.

Adventures

Martin Deppe



Momentan hält mich das Privat-Abenteuer »Hochzeitsvorbereitung« ständig auf Trab: Darin soll ich verschollen geglaubte Dokumente aufstöbern und mit brummeligen Charakteren um Urkunden feilschen. Für viele Dukaten erwerbe ich wertvolle Schmuckstücke, die ich vor neugierigen Blicken schütze. Auch um mein Outfit muß ich mich kümmern, um nicht mit falschen Klamotten aufzufallen.

Wenn Ihnen dieses Adventure zu anstrengend erscheint oder noch die richtige Mitspielerin fehlt: Werfen Sie doch mal einen Blick auf **Hexplore**. Das Rollenspiel ist zwar kein Augenschmaus, aber ein enorm fesselnder Mix aus Monsterkämpfen und Entdeckungsreisen.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	5/98	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
10	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
11	Toonstruck	Adventure	–	81%
12	Hexplore	Rollenspiel	NEU	79%
13	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
14	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
15	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
16	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
17	Zork: Großinquisitor	Adventure	–	77%
18	Shannara	Adventure	–	77%
19	The Dig	Adventure	–	76%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
23	Last Express	Adventure	–	75%
24	Atlantis	Adventure	–	74%
25	Might and Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Rollenspiel für fleißige Forscher

Hexplore

Auf den Pfaden der legendären Kreuzritter lauern Ihnen statt bärtiger Mauren mystische Echtzeit-Monster auf.



Tja, das ist eindeutig ein Fall aus der Kategorie »Pech gehabt«. Im Jahre 1000 AD ziehen Sie mit ein paar befreundeten Rittern zu einem gemütlichen Kreuzzug aus. Doch noch lange bevor Sie das Heilige Land überhaupt zu sehen bekommen, wird Ihr Trupp von einer Horde wilder Kreaturen überfallen. All Ihre Kameraden werden verschleppt, nur Sie können sich retten. Mutterseelenallein machen Sie sich auf den Weg, die verschwundenen Waffenbrüder zu suchen. Und ganz nebenbei ergründen Sie, wofür ein finsterer Magierzirkel das geheimnisvolle Buch von **Hexplore** mißbrauchen will.

Der richtige Dreh

Nach dem eindrucksvollen Smacker-Intro finden Sie sich in den etwas pixeligen, isometrischen Wäldern der Karpaten wieder. Aber keine Angst, auf Dracula und Konsorten treffen Sie in diesem actionlastigen Rollenspiel nicht. Vielmehr stoßen Sie zu Beginn auf zahlreiche Hinweise des Programms, die Sie mit der Steuerung Ihres Helden vertraut machen. Dabei erfahren Sie auch, daß Ihre Sichtweise der Dinge nicht so eingeschränkt ist, wie der relativ kleine Bildausschnitt Ihnen weismachen will. Denn auf Knopfdruck können Sie die Perspektive um 360 Grad frei rotieren lassen, um so hinter die Dinge zu schauen. Ohne diese Drehungen würden Ihnen einige Items entgehen, die Sie in zahllosen Kisten finden können. Neben einem schlagkräftigen Schwert stöbern Sie auch Rüstung und Schild auf und sind damit für Ihr Abenteuer bestens gerüstet.

Erfahrene Helden

Kaum haben Sie die ersten Schritte auf der Iso-Karte gemacht und etwas Licht ins Dunkel der unerforschten Bereiche gebracht, da stoßen Sie auch schon auf die ersten Monster. Mit einem Klick stürzt sich Ihr Held auf die Bösewichter, wobei er automatisch bis zum Exitus der Unholde auch ohne Ihr Zutun weiter auf sie einhackt. Dabei verliert er sicherlich ein paar seiner Hitpoints, die sich jedoch leicht mit ein paar Heiltränken wieder auffüllen lassen. Noch wichtiger sind die Erfahrungsboni, die manche Monster bei ihrem Ableben zurücklassen. Wenn Sie diese schimmernden Sternsymbole aufsammeln, wächst nach und nach Ihr Fertigkeitenkonto an. Dadurch sind Sie später in der Lage, besonders schwergängige Türen zu öffnen oder komplizierte Steuermechanismen zu bedienen.



Tonnnenweise tote Trolle pflastern den Weg Ihres wehrhaften Quartetts.





Um die versteckte Höhle hinter dem Wasserfall zu finden, müssen Sie erst die Perspektive ein wenig verändern.



Dieses schicke Flugvehikel transportiert Sie in den Orient.



Das schicke Automapping verhindert, daß Sie sich verlaufen.

Vier Freunde

Da die Ungeheuer im Laufe des Spiels viel fieser werden und ihre Zahl sich auch nicht gerade verringert, müssen Sie die **Hexplore**-Welt nicht alleine erkunden. Spätestens im ersten Dorf finden Sie mehr Gefährten, als Sie in Ihre maximal vierköpfige Gruppe aufnehmen können. Wichtig ist nur, daß je ein Vertreter der vier Klassen Abenteurer, Krieger, Bogenschütze und Magier mit von der Partie ist. Jeder Mitstreiter verfügt über sein eigenes Inventar, wo Sie unterwegs aufgelesene Heil- und Stärketränke, Waffen oder gar Zaubersprüche unterbringen. Dort legen Sie auch fest, welche Waffe oder welchen Zauberspruch Ihr Recke im Kampf benutzt. Einmal auf die Monster losgelassen, halten sich Fernwaffenkämpfer und Magier in den Echtzeitkämpfen automatisch im Hintergrund, während mit Schwertern und Säbeln ausgestattete Schlagetots sich mutig in den Nahkampf stürzen. Der Automatik sind Sie aber nicht wehrlos ausgeliefert. Auf Wunsch können Sie jeden Helden auch einzeln befehligen.



Ihre Reisen führen Sie durch die Wüste zu den Basaren des vorderen Orients.

Helden-Recycling

In den vielen Kämpfen wird irgendwann einmal (trotz des massiven Einsatzes von Heiltränken) einer Ihrer Streiter das Zeitliche segnen. Das ist aber noch lange kein Grund zur Panik, und es besteht auch keine Notwendigkeit, auf einen alten Spielstand zurückzugreifen. Zum Glück finden sich kreuz und quer über die Spielwelt verteilt Wiederbelebungsfelder. Sofort nach dem Ableben verwandeln sich Ihre Mannen in Mumien. Sobald Sie einen dieser Mull-Recken auf besagte Felder bewegen, wird er ohne irgendwelche Punktabzüge wiederbelebt. Einen kleinen Nachteil hat diese Art des Recyclings aber doch. Denn alle bis dahin gesammelten Gegenstände und Waffen liegen nach wie vor an dem Ort, wo der jeweilige Charakter sein Leben verloren hat. Das ist besonders dann kritisch, wenn sich dieser Platz immer noch in Feindeshand befindet.

Im Falle einer Falle

Das Leben in dieser bösen Welt besteht aber nicht nur

Mick Schnelle



Gelungener Mix

Fast hätte man glauben können, die Gilde der Action-Rollenspiele wäre ausgestorben. Doch dann flatterte mir Hexplore auf die Festplatte. Anfangs von der mageren Grafik abgeschreckt, ließ ich mich doch mehr und mehr von dem kurzweiligen Spaß einfangen.

Was Hexplore wirklich auszeichnet, ist ein gelungener Mix aus hektischem Monsterplätten und fleißigem Landkartenerforschen. Stets entdeckt man etwas neues, immer wieder kommt man ein Stückchen weiter voran. Unfaire Stellen gibt es nicht, lediglich ein, zwei Mal haben es die Entwickler mit der Monsterdichte ein wenig zu gut gemeint. Aber auch diese Ecken meistern Sie mit ein wenig Übung. Wirklich störend ist nur die Amiga-mäßige Präsentation, die Sie an den Fähigkeiten Ihrer Grafikkarte zweifeln läßt. Doch glauben Sie mir, die haben Sie schon nach ein paar spannenden Minuten in der weitläufigen Welt von Hexplore völlig vergessen.



Eine Monsterhorde geht im Flammenzauber unseres Magiers unter.

aus Kampf. Während Sie mit Ihrem Heldenquartett durch die Lande ziehen, stoßen Sie auf zahllose Höhlen, die sich besonders gern hinter Wasserfällen oder unter Felsblöcken verbergen. Diese Dungeons beherbergen neben fiesen Gegnern stets auch Schatzkisten mit neuen Heiltränken oder Rüstungs-Goodies. Der Weg zu den Truhen wird nicht nur von Monstern bewacht: Immer kniffligere Fallensysteme versperren Ihnen den Weg zu Reichtum und besserer Ausrüstung. Sämtliche Speer- oder Feuerfallen lassen sich durch Bodenplatten oder Schalter deaktivieren. Allerdings müssen Sie dazu oft erst die richtige Reihenfolge der Schalter herausfinden.

Fantasy-voll

Hexplore ist in zehn abgeschlossene Kapitel eingeteilt, zwischen denen Sie nicht hin- und herwechseln können. Atmosphärisch dichte Videosequenzen verbinden die Episoden und sorgen dafür, daß sich Ihre Suche zu einem epischen Stück Fantasy entwickelt. Die deutsche Version leidet allerdings ein wenig unter den laienhaften Sprechern. Gesellige Rollenspieler dürfen per Modem und Netzwerk auch zu viert auf die Suche gehen. MIC

Hexplore

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Ocean
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 300 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Langfristig motivierende Monstermetzelei.



Die Lady Belle Star, Expert Warrior.

DER ACHTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Abenteuerlust und Reisefieber gewinnen endgültig die Oberhand: Belle Star überquert den Kontinent.

Die Online-Demonstration von rund 200 europäischen UO-Fans am 9. Mai auf Chesapeak war laut Origin »ein voller Erfolg«. Nach einem Zug quer durch die Hauptstadt Britain sollte im Thronsaal des Schlosses ein Buch mit den gesammelten Forderungen (darunter hauptsächlich die nach einem eigenen Euro-Server) einem Firmen-Repräsentanten überreicht werden. Die Übergabe mußte schließlich zwar woanders stattfinden, weil Lord British's Eigenheim vor Demonstranten überquoll, ging aber ansonsten doch noch plangemäß vonstatten. Konkrete Zusagen gab es bisher nicht, laut Origin bemüht man sich jedoch bereits seit längerem, Partner für einen Euro-Host zu finden.

Neue Reputation

Für alle Great Lords and Ladies naht in diesen Tagen die Stunde der Wahrheit – welchen Titel werden sie tragen, wenn der nächste große Patch den Wechsel vom »Notoriety«- zum »Reputation«-System bringt? Um den Usern freieres Rollenspiel und gleichzeitig den NPCs eine bessere Beurteilung von »guten« und »bösen« Helden zu ermöglichen, haben die Designer die Titelvergabe komplett umgekrempelt. Dadurch wird auch die Inflation an Höchstlevel-Charakteren zumindest für eine gewisse Zeit eingedämmt.

Acht Monate begleiten wir Belle Star mittlerweile bei ihren großen und kleinen Abenteuern in Britannia. Wir würden gerne wissen, ob Sie sich auch weiterhin regelmäßig Nachrichten aus dem UO-Universum wünschen. Schreiben Sie uns bitte, wenn Sie unserer Heldin weiterhin ins Tagebuch gucken wollen – und natürlich auch, wie wir diese Seiten für Sie noch interessanter gestalten könnten.



Im Thronsaal sollte das Buch mit den Forderungen der europäischen UO-Fangemeinde übergeben werden.

Belle Star's Diary

Scheiden tut weh

Nachdem ich nun die Grundlagen der schwarzen Kunst erlernt, mich auch im Bogenschießen weiter geübt hatte, kam mir mein alter Plan wieder in den Sinn, mich im Norden umzusehen. Reisende aus Yew hatten mir berichtet, dort sei noch keine Not an Wild und reichen Ork-Lords, so daß jeder Jäger sein Auskommen fände. Das klang doch über alle Maßen verlockend – schon lange war mir kein Hirsch mehr begegnet, und der Fisch kam mir zu den Ohren heraus.

Etwas schwer fiel mir der Abschied doch, schließlich war Trinsic trotz allem meine zweite Heimat geworden. So besorgte ich mir eine teure Rune, die mich schnell zurückbringen würde, sollte mich Heimweh übermannen.

Landleben in Yew

Yew wirkt recht beschaulich, wenn man den Lärm von Trinsic gewohnt ist. Die Häuser liegen weit verstreut, sandige Wege und viel Baumbestand dazwischen. Im Süden der Stadt erstreckt sich ein Jagdgebiet, das mein Herz sofort höher schlagen ließ. Auf Schritt und Tritt begegneten mir Hasen, aber auch Hirsche und Rehe. Wölfe heulten aus allen Richtungen, und als Goldlieferanten traten Kopflose, Orks oder Trolle auf, die dank ihrer Dummheit für einen Bogenschützen keine Ge-

fahr darstellen. Auch Vögel fand ich zur Genüge, darunter die großen Weißkopfadler, die ich hier im Norden zum ersten Mal aus der Nähe sah. Da sich auch Holz nach Herzenslust schlagen ließ, würden mir wohl nie mehr die Pfeile ausgehen. Ganz vertieft in die Jagd, zog ich immer weiter nach Süden.

Zitterpartie

Meine Begeisterung ließ mich blind werden für alle Gefahren. So dauerte es nicht lange, bis aus einem Gebüsch zwei Gestalten stürzten, die ohne ein weiteres Wort mit Spiessen auf mich eindrangen. Im Nu stand ich als Geist neben meinem toten Körper, den die Räuber sofort plünderten. Zum Glück hatte ich nicht viel dabei, nur selbstgefertigte Waffen und eben die Beute der bisherigen Jagd.

Da es in den Wäldern um Yew nicht nur von Wild, sondern auch von wandernden Heilern wimmelt, dauerte es nicht lange, bis mir ein neues Leben geschenkt wurde. Gleich hatte ich auch wieder einen Bogen gemacht und, da mir just zwei unvorsichtige Hühner vor die Füße liefen, einen ausreichenden Vorrat an Pfeilen. Selbst meine Verluste machte ich schnell wieder wett, während ich nun vorsichtiger von Baum zu Baum huschte.

Schein-Heilige

Doch eine Erfahrung mußte ich noch sammeln: Schlimmer als die Mordgesellen sind jene scheinheiligen Lords, die mit dem Gesindel gemeinsame Sache machen. Als ich nach kurzer Zeit einen offenbar ehrlichen Gentleman traf, gab ich seinen Gruß frohgemut zurück und trat aus meiner Deckung. Schon fielen drei zerlumpte Kerle über mich her, die darauf nur gewartet hatten. Diesmal konnte ich wenigstens einen schwer verwunden, der gleich nach seinen Kumpanen und um Hilfe wimmerte. Lang hatte ich jedoch nicht zu lachen, denn alsbald stand ich wieder im weißen Hemd da und sah zu, wie der »noble« Herr Shadow Knight mein bißchen Habe verteilte.

Immerhin war auch diesmal gleich ein Heiler zur Stelle, und ich wechselte einmal mehr vom Jenseits ins Diesseits. Allmählich begann ich mich aber zu fragen, ob gute Beute es wirklich wert sei, alle Stunde selbst zur solchen zu werden.



So ein feines Ork-Lager lädt zu einem Riesen-Getümmel förmlich ein.

Jagdpartie

Nach so vielen unerquicklichen Begegnungen stand mir doch noch eine erfreuliche bevor. Auf einer Lichtung traf ich eine Jagdgesellschaft, und vertraute Töne aus der Heimat drangen an mein Ohr. Es handelte sich um mehrere Gefährten meiner Kampfgenossen aus dem Wrong-Abenteuer, die ich seit jenem Dungeonbesuch nicht wiedergetroffen hatte. Freundlich begrüßte man mich und ließ es sich nicht nehmen, mich mit Rüstung und besseren Waffen auszustatten. Nur zu gern ging ich auch auf das Angebot ein, die Jagd mit der Gruppe fortzusetzen, denn gemeinsam waren wir gegen Wegelagerer gefeit. Die Orks, denen wir an diesem Abend einen Besuch in ihrem Lager abstatteten, waren von der Entwicklung weniger begeistert. Ich dagegen konnte doch noch einen überaus ordentlichen Beuteanteil auf der Bank von Yew deponieren. CG

(wird fortgesetzt)

Den Beweis, daß in UO nicht nur Belle Star tausend Tode stirbt, liefert »ImaNewbie« auf http://diablo2.gagames.com/tryon/imamain.html – witzige Cartoons, trostreich speziell für UO-Anfänger.



Der Zahn der Zeit nagt auch an den virtuellen Bauten von Ultima Online.



In der Höhle des Löwen warten die Jäger auf Ork-Nachschub.

Budget

Charles Glimm



Bunt gemischt gibt sich unsere Budget-Ecke diesen Monat: Ob Sie in die blauen Fluten von **Sub Culture** tauchen, den grünen Außerirdischen **Floyd** durch sein Abenteuer begleiten oder bei **NHL 97** über weißes Eis schliddern – die Palette der neu aufgelegten Spiele-Hits kann sich sehen lassen.

Etwas weniger strahlend erscheint die Compilation-Abteilung. Sowohl Microproses **Best of Strategy** als auch die **Big Box** von Funsoft füllen die enthaltenen Glanzstücke mit reichlich Mittelmaß auf. Das eine oder andere Spielejuwel, beispielsweise Sid Meiers **Civilization 2**, können Sie trotzdem finden.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Edition	Micropose	5/98	90%
3	Total Heaven	Europress	7/98	88%
4	Megapak 7	Koch Media	-	87%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
7	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
8	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
9	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
10	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Hexen 2	3D-Action	5/98	85%
2	NHL 97	Sportspiel	NEU	85%
3	Floyd	Adventure	NEU	85%
4	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
5	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
6	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	5/98	83%
7	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
8	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
9	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
10	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Zehn Oldies für 70 Mark

Funsoft Big Box

Die Budget-Experten von Funsoft haben mal wieder eine Kiste voll: Zehn deutlich angejahrte Spiele zum Taschengeldpreis warten auf Sie.

Historisch interessierte Spieler erhalten nun die günstige Gelegenheit, einige Titel nachzuholen, von denen ihnen ihre älteren Brüder immer erzählt haben. Die meisten der Programme in der Big Box stammen aus den Jahren '93 bis '96 und haben ihre Blütezeit damit schon hinter sich.



Anstoss: In diesem nüchternen Screen verfolgen Sie das Spielgeschehen.

Leichte Action-Kost

Action-Freunde kommen mit der Big Box am ehesten auf ihre Kosten: The Hive und Top Gun sind für eine unkomplizierte Ballerei in der Mittagspause ganz gut zu gebrauchen. Das kultige Jump-and-run Earthworm Jim 2 ist ein echter Klassiker; es gibt dazu sogar eine Zeichentrick-Serie. Für die kleine Keilerei zwischendurch bietet sich Toshinden an. Das Kampfspiel macht besonders zu zweit an einem Rechner Laune.

Schon ausgewechselt

Alle drei Sportspiele der Box wurden im Regal mittlerweile von neueren Versionen abgelöst. Anstoss und Grand Prix waren zu ihrer Zeit immerhin mal Genre-Könige und machen nach wie vor Spaß, wenn Sie auf schicke SVGA-Grafik keinen zu großen Wert legen. Das langweilige Ran Soccer hingegen ist und bleibt, trotz SAT1-Lizenz, ein hoffnungsloser Fall.

Zwei Wirtschaftsspiele aus deutscher Produktion und ein komplexer Schlachtschiff-Simulator bestreiten den Strategie-Part der Big Box. Das schlampig programmierte Kaiser Deluxe ist dabei nur wirklichen Fans zu empfehlen, die das Spiel noch aus Amiga-Zeiten kennen. Folgen Sie lieber den Spuren der Hanseaten und bauen Sie als Der Patrizier ein florierendes Handelsimperium auf. Einen Heidenspaß hat man vor allem, wenn man den Wirtschaftsklassiker zu mehreren an einem Rechner spielt. In Gegensatz dazu bleibt das grafisch spartanische Aegis ein Solovergnügen für den militärisch interessierten Strategie-Freak. GUN



Toshinden: Dieser brutale Ausfalltritt verfehlt Mondo nur knapp.

Gunnar Lott



Graues Mittelmaß regiert

Den größten Teil dieser zehn Spiele-Veteranen (besonders Earthworm Jim 2 und Der Patrizier) habe ich heiß geliebt, als sie damals erschienen sind. Aber auch wenn alte Liebe eigentlich nicht rostet: Die Attribute »überholt«, »veraltet« und »unzeitgemäß« kamen mir beim erneuten Spielen ungefragt in den Sinn. Toshinden bietet als einziges Spiel SVGA-Grafik. Insgesamt ist die Box in erster Linie für verzweifelte Fans geeignet, die ihren persönlichen Lieblingsoldie sonst nirgendwo mehr kriegen und die restlichen Spiele eben als Dreingabe mitkaufen.

Funsoft Big Box

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	Funsoft
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS, Windows	Festplatte:	ab 5 MByte
Hardware:	486/66, 8 MByte RAM, 2fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	Gut
Anstoss	Fußballmanager	Befriedigend
Grand Prix	Rennspiel	Befriedigend
Der Patrizier	Wirtschaftssimulation	Befriedigend
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	Befriedigend
Top Gun	Flugsimulation	Ausreichend
The Hive	Action	Ausreichend
Aegis	Strategie	Ausreichend
Ran Soccer	Sportspiel	Mangelhaft
Kaiser Deluxe	Wirtschaftssimulation	Ungenügend

Zusammenfassung: Besitzer älterer Rechner können getrost zugreifen: Alle Programme kommen ohne Windows 95 aus und laufen problemlos auf einem 486er. Ein echtes Ausstattungs-Manko: Die Handbücher sind nur als Acrobat-Files auf CD enthalten.

Nette Oldie-Mischung ohne Höhepunkte.

60%

Floyd

Trottel-Protagonist terminiert tolpatschig tyrannisches Terror-Regime.



Floyd scheint sich mitten unter lauter Rebellen nicht ganz wohlzufühlen.

Der brave Bürger Floyd hat ein Problem: Er tickte mit seinem Mini-UFO versehentlich eine Sonde an, die dann nichts Besseres zu tun hatte, als in ein Ministeriumsgebäude zu stürzen.

Adventure Soft, die mit Simon the Sorcerer zu Ruhm, Ehre und Kleingeld kamen, haben sich mit ihrem bewährten Blick für witzige Details einem ironischen Science-fiction-Szenario zugewandt. Floyd bietet im interaktiven Part Grafiken, die manche Konkurrenzprodukte nur im Intro hinbekommen, und legt noch eine ordentliche Anzahl gerenderter Zwischensequenzen edelster Qualität obendrauf. Einige davon sind derart komisch, daß sie auch auf einem Kurzfilm-Festival Furore machen könnten. GUN

Gunnar Lott

Schräg und schön

Floyd vereint schicke Optik und gelungene Story zu einem fast perfekten Spielerlebnis. Allerdings sind manche Rätsel arg unlogisch, zu knifflig oder schlicht nur durch stupides Rumprobieren lösbar.

Nichtsdestotrotz ist Floyd ein absolut empfehlenswertes Spiel – falls Sie nicht zu den Total-Verächtern des Genres gehören und die Straßenseite wechseln, sobald Ihnen ein Point-and-click-Adventure begegnet.

Floyd

Genre:	Adventure	Hersteller:	Adventure Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte, 4fach CD	16 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

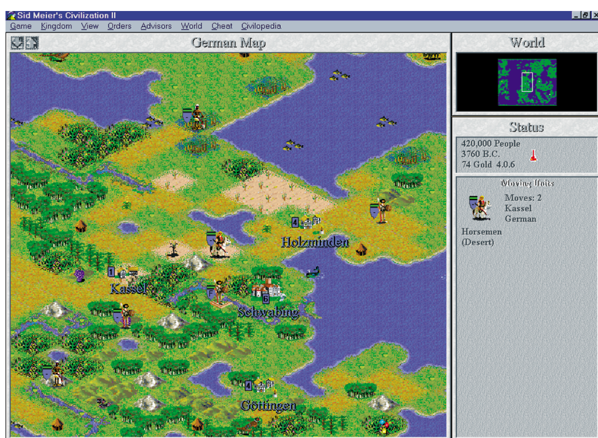


Humorvolles Abenteuer im LucasArt-Stil.

Strategenfutter im Dreierpack

Best of Strategy

Wären Sie gerne jemand anderes – zum Beispiel ein Reichsgründer, der Retter der Welt oder ein mächtiger Zauberer? Hier finden Sie Ihr Glück.



Civ 2: Bauen Sie ein Imperium für die Ewigkeit.

Schließen Sie die Augen und versetzen Sie sich in die Lage eines geplagten Spieleherstellers. Zwei solide, fast neuwertige Strategiespiele sollen als Bundle losgeschlagen werden; allerdings ist der Markterfolg fraglich. Was könnten Sie tun? Richtig, die einfachste Lösung ist, ein echtes Schwergewicht beizulegen – Microprose hat sich für das bewährte Civilization 2 entschieden.

Gründerglück

In Civ 2 lenken Sie die Geschicke eines kleines Stammes im Jahre 4000 vor Christus und führen Ihr Volk in die Neuzeit. Den technischen Fortschritt zu koordinieren, gehört dabei ebenso zu Ihren Aufgaben wie Straßenbau, Kriegsführung und vieles mehr. Bis zu sieben Computer-Kontrahenten entwickeln sich mit Ihnen um die Wette. Gewonnen hat die Nation, die alle anderen ausstircht oder als erste ein Raumschiff zur Besiedlung von Alpha Centauri ausschicken kann. Auch wenn der Titel nicht mehr ganz taufrisch ist, verfügt er immer noch über genügend Suchtpotential, um Sie monatelang vor den Monitor zu bannen. Erst im letzten Monat konnte StarCraft den Megaklassiker von der Spitzenposition in unseren Strategiecharts verdrängen.

Krieg der Welten

X-Com: Apokalypse spielt in ferner Zukunft. Sie übernehmen dabei die Rolle einer Agentur, die Mega-Primus, die letzte Stadt der Menschheit, gegen angreifende Außerirdische verteidigen muß. Die Mischung aus Agenten- und Basisbastelei, Diplomatie, Forschung und Isometrie-Gefechten bleibt über Wochen spannend. Der Kampfpart ist rundenweise oder in Echtzeit spielbar und macht den Großteil der Spielzeit aus. Hier wäre allerdings weniger mehr gewesen: Der interessante Rest des Spiels kommt dabei zu kurz.

Kartenkämpfe

Magic: Die Zusammenkunft ist eine hundertprozentige Simulation des beliebten Sammelkarten-Spiels. Die Programmierer haben sehr viel Wert auf eine exakte Umsetzung von Regeln und Spielgefühl des Zaubererduells gelegt – Sie werden sich sofort heimisch fühlen, wenn Ihnen Fachbegriffe wie »Manabrand« etwas sagen. Leider wurde das eigentliche Kartenspiel in einen etwas verunglückten Rahmen ein-



X-Com: Dieses Büro wird nach dem Gefecht nicht mehr das gleiche sein.

gebettet. Als fahrender Magier reisen Sie gelangweilt durch die unansehnlichen Lande von Shandalar und spielen mit zufällig vorbeikommenden Schergen des Bösen um Gold, Ehre und zusätzliche Karten. GUN

Gunnar Lott



Magie, Aliens und Imperien

Gehen Sie in sich: Gehören auch Sie zur möglichen Zielgruppe dieser Compilation? Falls eines der Spiele schon in Ihrem Besitz ist: wohl nicht. Wenn Sie sich Civ 2 immer schon kaufen wollten, es aber nie getan haben: auf keinen Fall, da wäre die Civilization 2 Classic Collection die bessere Wahl. Sind Sie aber den ersten beiden X-Com-Teilen oder gar dem Magic-Kartenspiel zugetan und konnten bisher mit dem Genre-Primus nichts anfangen: Ja, greifen Sie zu – Sie bekommen zwei vernünftige Spiele mit hoher Langzeitmotivation und obendrein einen echten Spitzentitel.

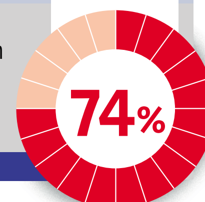
Best of Strategy

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 10 MByte

Hardware: 486/100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Civilization 2	Strategie	Sehr Gut
X-Com: Apokalypse	Strategie	Befriedigend
Magic: Die Zusammenkunft	Strategie	Ausreichend

Zusammenfassung: Zwei ordentliche Titel für Genre-Fans und ein echter Klassiker, auch wenn's den schon in x Compilations gab. Die Handbücher liegen im Originaldruck bei, was Ihnen das Vergnügen erspart, unzählige Anleitungsseiten ausdrucken zu müssen.



Solide Mischung bekannter Strategie-Spiele.

Sub Culture

Unterwasser statt im Weltraum.



Unser Unterseeboot düst mit einer Schildkröte um die Wette.

Was täten Sie, wenn Sie ein winziger Meeresbewohner wären, dem gerade eine achtlos ins Wasser geworfene Blechbüchse das Neubaudomizil zerdeppert hat? Ganz klar: Sie würden Ihr zwölf Zentimeter langes Mini-U-Boot besteigen und sich als Söldner und Freihändler verdingen. Die verfeindeten Völker der technikverliebten Procha und der öko-orientierten Bohine zahlen ordentliche Preise für kleine Gefälligkeiten und seltene Rohstoffe. Sub Culture ist wie Privateer unter Wasser: Sie handeln mit Plankton und leckerem Seetangbier, erfüllen riskante Missionen oder bauen kostbares Eisenerz ab. Der Erlös Ihrer Geschäfte fließt hauptsächlich in die Ausrüstung Ihres schicken Schiffchens. GUN

Gunnar Lott

Mancher mag es maritim

Vorzugsweise 3D-beschleunigt kämpfe ich mich als Tiefseeheld durch eine actionreiche und lebendige Spielwelt, die mit toll animierter Grafik zum längeren Verweilen einlädt. Handelssystem und Kämpfe sind leider eher schlicht geraten, was die ausgesprochen liebevoll gestaltete Umgebung und die spannenden Missionen allerdings mehr als wettmachen.

Sub Culture

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 80 oder 200 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Flotte 3D-Action in wunderschöner Umgebung.

Pod

Futuristischer Fahrspaß für 3D-Fans.



Unser Phantasie-Bolide setzt in der Kurve zum Überholmanöver an.

Für Ubi Soft war Pod ein ehrgeiziges Projekt: Erstmals sollte ein Autorennen in einem so coolen Szenario spielen, daß es sich von allen »realistischen« Konkurrenten abhebt. Die Folge davon war, daß viele Rennspiel-Fans das schräge Design zu abgefahren fanden. Schade eigentlich, denn in Sachen Fahrspaß und Steuerung gehört Pod immer noch zur Genre-Spitze. Das Spiel bietet acht Rennwagen im Futuro-Design und 16 sehr unterschiedliche Strecken. Eine Zusatz-CD ist seit Februar erhältlich; darüberhinaus gibt es auf Ubi Softs Web-Seite weitere Extra-Kurse. Rennpiloten ohne Modem und Netzwerk zuliebe wurde ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler eingebaut. GUN

Gunnar Lott

Vorsprung durch Technik

Es kommt selten vor, daß ein über ein Jahr altes Spiel in Sachen Grafik noch in der ersten Liga mithalten kann. Das SF-Rennen Pod schlägt sich da tapfer: Das Programm nutzte als eines der ersten die 3Dfx-Karten richtig aus und hinterläßt daher noch heute einen guten Eindruck. Die ausgefallenen Strecken und gut steuerbaren Vehikel sorgen für ungetrübten Fahrspaß.

Pod

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition		

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Solide Action-Raserei mit abgedrehter Grafik.

NHL 97

Pucksimulation der Extraklasse.



Die Stadiongrafik kann sich auch heute noch sehen lassen.

Geht es um die Qualität, ist die NHL-Serie selbst innerhalb der hochkarätigen EA-Sports-Palette führend. Auch NHL 97 bildet da keine Ausnahme: Die Rasanz des Eishockeysports wurde exzellent auf die Mattscheibe transferiert. Sie übernehmen eins von 28 stargespickten NHL-Teams und versuchen damit den begehrten Stanley Cup zu erringen. Dank Spielerportraits, Dutzender Statistiken und exzellenter Stadionatmosphäre stößt das Gefühl, live dabei zu sein, in schwindelerregende Regionen. Trotz fehlenden 3D-Karten-Supports ist die bunte SVGA-Grafik noch höchst zeitgemäß, verlangt aber nach einem Pentium mit dreistelligen MHz-Zahlen. MG

Michael Galuschka

Heiß auf Eis

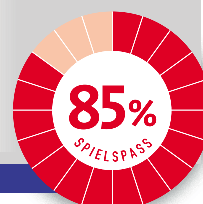
Pedanten mögen über die faulen Goalies motzen oder die lächerlichen Breakaway-Versuche der Computerteams belächeln, doch bis auf die hauseigene 98er Version hat NHL 97 keinerlei Konkurrenz zu fürchten. Präsentation und Spielbarkeit sind einfach hervorragend, wenn auch 3D-Karten-Besitzer in die Röhre schauen. Eine erfrischende Abwechslung ist die Beschränkung auf zwei Feuerknöpfe, die trotzdem genug Steuerungsfinessen möglich macht.

NHL 97

Genre:	Eishockey-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95, DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis ca. 80 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 90 16 MByte RAM (DOS: 8 MByte) 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD Joypad	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Joypad

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Kaum schlechter als NHL 98.

Schnäppchenführer

Aktuelle Budget-Spiele

Zusätzlich zu unseren Charts präsentieren wir an dieser Stelle eine aktuelle Übersicht des Budget-Markts.



Für den kleinen Spiele-Hunger zwischendurch: Bleifuss Fun.

Nachschub für die Spielesammlung – viele Top-Titel landen bereits wenige Monate nach ihrem Erscheinen als preiswerte Neuauflagen in den Händlerregalen. Den besten Spielen widmen wir jeden Monat eigene Tests; zusätzlich finden Sie auf dieser Seite eine Liste aller weiteren neu veröffentlichten Budget-Titel. Sie wird jeden Monat aktualisiert, neue Schnäppchen ersetzen ältere. CS

Spiel / Compilation	Genre	Label / Hersteller	Preis circa	Erscheinungsdatum	Info-Nummer
Beasts and Bumpkins	Echtzeit-Strategie	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
Best of Voodoo	Compilation	Electronic Arts	80 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
C&C 2: Das Kombinat	Compilation	Westwood	100 Mark	April '98	(040) 39 10 13 00
Bleifuss 2	Rennspiel	White Label	30 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Bleifuss Fun	Rennspiel	White Label	30 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Civil War Generals	Strategie	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Bomico Softprice	40 Mark	April '98	(06103) 33 44 44
Earthsiege 2	Mech-Spiel	Sierra Classics	40 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Flipper Mania	Compilation	Empire	60 Mark	April '98	(089) 85 79 51 20
Floyd	Adventure	Bomico Softprice	40 Mark	Mai '98	(06103) 33 44 44
Hexen 2	3D-Action	Bomico Softprice	30 Mark	April '98	(06103) 33 44 44
Lighthouse	Adventure	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Links LS 97	Sportspiel	Eidos Premier Collection	40 Mark	April '98	(0180) 522 31 24
Need for Speed 2 SE	Rennspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
NHL 97	Sportspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
North & South	Strategie	Green Pepper	10 Mark	Juni '98	(0531) 21 53 40
Pod	Rennspiel	Ubi Soft	40 Mark	April '98	(0211) 338 00 33
Resident Evil	Actionspiel	White Label	25 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Rise and Rule of Ancient Empires	Strategie	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Sensible World of Soccer 96/97	Sportspiel	GT Replay	30 Mark	April '98	(0180) 525 43 93
Shanghai 2 – Great Moments	Denkspiel	Green Pepper	10 Mark	Mai '98	(0531) 21 53 40
Silent Thunder	Flugsimulation	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Star Trek Generations	Action-Adventure	Microprose Powerplus	30 Mark	Mai '98	(0180) 525 25 65
Sub Culture	Actionspiel	Ubi Soft	40 Mark	April '98	(0211) 3380033
Tomb Raider Director's Cut	Action-Adventure	Eidos Premier Collection	50 Mark	April '98	(0180) 522 31 24

CD-Inhalt 7/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »Game Starter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »START_31.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Heiße Weltraum-Dogfights, spannende Roboterkriege und weltmeisterlichen Fußball...

finden Sie auf der neuen GameStar-CD. Exklusiv bei uns können Sie schon jetzt die bombastische Weltraum-Action **Conflict: Freespace** und das brandneue Echtzeit-Strategiespiel **MechCommander** anspielen. Ob Sie die WM mit **Frankreich 98** erleben wollen, in den Traumwagen von **Have a Nice Day 2** über Rennstrecken brettern oder lieber die Sabotage-Trupps von **Commandos** hinter feindliche Linien führen – auf der Juli-CD ist für jeden Geschmack etwas dabei. Dazu präsentieren wir Ihnen Video-Specials zu **Unreal**, **Diablo 2** und **Warcraft Adventures** sowie wieder tonnenweise Patches und Tools. Viel Spaß!

Demos

Commandos	\Demos\Comandos\Comandos.exe
Conflict: Freespace	\Demos\Freespace\Freespace.exe
Formel 1 '97	\Demos\F197demo\Setup.exe
Frankreich 98 - die WM	\Demos\Frankreich\Frankreich.exe
Grand Prix Legends	\Demos\Legends\Gpldemo.exe
Liberation Day	\Demos\Liberate\Ldaydemo.exe
MechCommander	\Demos\Mcdemo\Autorun.exe
Monster Truck Madness 2	\Demos\Monster2\Mtm2tria.exe
Motorhead	\Demos\Motor\Install.exe
Nice 2	\Demos\Nice2\Setup.exe
Quest for Glory 5	\Demos\Quest\Setup.exe
Team Apache	\Demos\Team\Setup.exe
Seven Kingdoms - Ancient Adversaries	\Demos\7kings\7kings.exe

Programme

1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
ACDSee	\Diverses\Acdsee\Win95\Acdsee3222.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Airport 2	\Diverses\Airport2\Airport2.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hexedit	\Diverses\Hexedit\Hexedit.exe
Der Hexer	\Diverses\Hexer\Der_hexer!.exe
Hyper Snap	\Diverses\Hyper\Setup.exe
Indeo Video	\Diverses\Vid4win\Install.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Windows\Setup.exe
Itworx	\Diverses\Itworx\Install.bat
Lord of Lightning	\Diverses\Lord\Ll_run.bat
Paint Shop Pro	\Diverses\Paint\Win95\Psp50\Psp50ev.exe
Slowdown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Der Tempel des Snofru	\Diverses\Snofru\Snofru.exe
X Theme Manager	\Diverses\Desktop\Setup.exe

Videos

GameStar TV Folge 10	\Videos\Gstv10.mpg
Special: Diablo 2	\Videos\Diablo2.mpg
Special: Unreal	\Videos\Unreal.mpg
Special: Warcraft Adventures	\Videos\Warcrafta.mpg

Patches

Alexander der Große	\Patch\Alexander\Setup.exe
Anno 1602	\Patch\Anno1602*.*
Anno 1602 Cheatprogramm	\Patch\Annocheat\Annotrn.exe
Age of Empires (1.0b)	\Patch\Aoe\Age.exe
Bleifuss Rally (Voodoo 2)	\Patch\Bleifuss\Sr3dfx2.exe
Deadlock 2 (1.2)	\Patch\Deadlock\Dl2_v120.exe
F1 Racing Sim (1.09 3Dfx)	\Patch\F1rs3dfx\F1rs3dfx.exe
F1 Racing Sim (1.09 Direct3D)	\Patch\F1rsd3d\F1rsd3d.exe
IF-22 (5.01)	\Patch\If-22\If22.exe
Int. Rally Championship (4.70)	\Patch\International\Ral.exe
Jazz Jackrabbit 2 Shareware	\Patch\Jazz*.*
M1 Tank Platoon 2 (1.1)	\Patch\M1tank2*.*
Sega Touring Car Championship (Direct3D)	\Patch\Segatoca\Segatoca.exe
Seven Kingdoms (1.11)	\Patch\7king\7kp111.exe
Spec Ops (1.1)	\Patch\Specops*.*
Starcraft (1.01)	\Patch\Starcraf\Star_101.exe
Total Annihilation (3.0)	\Patch\Totalani\Total3_0.exe
Ultimate Race Pro (1.1)	\Patch\Ultimate\Setup.exe
Warlords 3 (1.02)	\Patch\Warlords\Warlor10.exe

Specials

Auto Editor	\Diverses\Deluxe\Gta\Caredit\Setup.exe
Grand Theft Auto: Karten Editor	\Diverses\Deluxe\Gta\Mapedit\Setupex.exe
Grand Theft Auto: Neue Karten	\Diverses\Deluxe\Gta\Maps*.*
Grand Theft Auto: Missions Editor	\Diverses\Deluxe\Gta\Missedit\Setup.exe
Grand Theft Auto: Sound Editor	\Diverses\Deluxe\Gta\Soundedit\Gtasnd13.exe

Treiber

Diamond Fire GL 1000 Pro	\Treiber\Firegl\W951kp5f.exe
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Monster2*.*
Guillemot Maxi Sound 64	\Treiber\Maxi64\64\Install.exe
Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio	\Treiber\Maxi64\64home\Install.exe
Miro HiScore 2 3D	\Treiber\Hiscore2*.*
Terratec EWS 64 XL/L	\Treiber\Ews64*.*
Thrustmaster Pro Panel	\Treiber\Propanel\Setup.exe

Exklusivdemos

▶ Conflict: Freespace

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
	Festpl.: 40 MByte

Ausschließlich GameStar-Leser haben diesen Monat Gelegenheit, das vielversprechende Weltraumspiel Conflict: Freespace anzuspielen. In unserer Exklusivdemo können Sie sich schon jetzt ein Bild von der rasanten Grafik, den spektakulären Dogfights und spannend designten Missionen machen. Nachdem Sie einen Trainingsflug absolviert haben, während Ihnen ein Fluglehrer per Sprachausgabe alles über Navigation und Waffeneinsatz beibringt, geht es direkt in die Schlacht. In den folgenden zwei Missionen gilt es, eine Raumstation vor einem Angriff imperialer Raumjäger zu beschützen und ein Raumdepot für die Rebellen einzunehmen.



Während unsere Alpha-Schwadron den Container-Frachter attackiert, wehrt Gruppe Epsilon die Eskorte ab.

Vorhalten nicht vergessen

Sobald ein Feind erfaßt ist, zeigen zwei Pfeile die Flugrichtung zum Ziel an. Feuern Sie, wenn der Jäger in Reichweite ist, aber achten Sie darauf, vorzuhalten. Der Kreis vor der Zielmarkierung gibt die ungefähre Richtung an. Trotz der fesselnden Action müssen Sie aber nicht nur Ihren Gegner und das Hauptziel im Auge behalten, sondern bekommen auch Bonusaufgaben und Sekundärmissionen zugeteilt. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten. Zur Konfiguration Ihrer Grafikkarte wählen Sie im Hauptmenü »Setup« sowie »Video« an und starten die automatische Erkennung mit »Detect Available Cards«.



Zwei Föderationsschiffe im heißen Dogfight mit einem wendigen vasudanischen Raumjäger.

8, 2, 4, 6 (Ziffernblock)	Nase hoch, runter, rechts, links
A, Y	Schub vorwärts/rückwärts
#, Rücktaste	Voller Schub/Stop
TAB	Nachbrenner aktivieren
STRG	Primärwaffe abfeuern
Leertaste	Sekundärwaffe abfeuern
T	nächstes Ziel
H	nächster Feind
Pfeiltasten	Schild nach oben, unten, rechts, links verlagern
ALT und J	Hyperraumsprung (Mission beenden)
F1	Tastaturkommandos auflisten

▶ MechCommander

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 114 MByte

Tonnenschwere Stahlkolosse stampfen übers Schlachtfeld, Laserblitze zucken – zwei Mechlanzen prallen aufeinander. Nur bei GameStar können Sie schon jetzt die Demo zu MechCommander spielen und eine Handvoll Kampfroboter durch ein Echtzeit-Strategiespiel im berühmten Battletech-Universum führen. In den zwei exklusiven Missionen, die nicht im Hauptprogramm enthalten sind, geht es gegen ein Kommandozentrum des Smoke-Jaguar-Clans. Die Mechkrieger nehmen Lagerhallen ein, schalten Primär- und Sekundärziele aus und beweisen sich im Gefecht gegen feindliche Mechs, Raketenpanzer und andere Zukunfts-Kampfvehikel.



Unsere Dreier-Kompanie dringt in die Feindfestung ein.

Stahlkolosse greifen an

Ein Linksklick markiert einen Roboter, mit einem weiteren Klick weisen Sie ein Bewegungs- oder Angriffsziel zu. Die Besonderheit: In MechCommander bestimmen Sie, welchen Abstand Ihre Krieger halten sollen, damit sie außerhalb der Reichweite gegnerischer Geschütze bleiben. Das Kontrollmenü befindet sich links oben. Hier haben Sie nicht nur Einsicht auf die Karte, sondern können jederzeit mit einem Klick auf »Briefing« erfahren, wie es um die Missionsziele steht. Mit den Sternsymbolen darüber wird ein Artillerieschlag angefordert. Nach dem Einsatz erwerben Sie neue Mechs, flicken die alten wieder zusammen oder heuern zusätzliche Piloten an.



Der feindliche Battlemech ahnt nicht, daß ihn in wenigen Sekunden ein Artillerie-Schlag treffen wird.

S	Nahkampf
M	mittlere Enfernung
L	Fernkampf
J	Sprungdüsen
G	Bewachen
F1	Gruppe 1 wählen
+,-	Ansicht zoomen
1 bis 8	Gezielt bestimmte Teile der Mechs angreifen (Torso, Beine, Arme, Kopf)

Demos

Commandos

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 61 MByte

In der Demo zum Taktikhit Commandos führen Sie einen Trupp Sabotage-Spezialisten in Echtzeit hinter die feindlichen Linien. Im besetzten Norwegen sollen Sie in der ersten Mission eine Funkzentrale sprengen und beim zweiten Auftrag gar einen Staudamm zum Einsturz bringen. Nutzen Sie jede Deckung, vermeiden Sie Lärm und verkleiden Sie sich. Jeder Söldner hat besondere Fähigkeiten: So kann der Arzt beispielsweise Verletzte heilen, für den Froschmann sind Flüsse kein Hindernis, und der Fahrer kann alles in Bewegung setzen, was vier Räder hat. Gesteuert wird das Spiel in bekannter Echtzeit-Manier: Per Linksklick wählen Sie Einheiten oder Bewegungsziele aus, mit einem Doppelklick legt der Kämpfer den Weg im Laufschritt

Commandos



In Norwegen muß Ihr Trupp eine Radarstation sprengen.

zurück. Zusätzlich benötigen Sie das Rucksack-Menü am rechten Bildschirmrand. Hier können alle Aktionen der Männer ausgewählt werden: Der Spaten beispielsweise steht für Eingraben und Tarnen, mit dem Spritzen-Symbol können Sie einen Patienten kurieren, die Hand symbolisiert das Aufnehmen von Gegenständen.

Achtung, kleinere Bugs können in der Demoversion noch auftauchen. Außerdem sind Abweichungen in der Endversion möglich.

Zusatzinfo: Einige Tutorial-Missionen werden Ihnen in der (komplett deutschen) Verkaufsfassung den Einstieg erleichtern.

F1 .... Tastaturbelegung
1 bis 8 .... Männer wählen
F2 bis F7 .... Beobachtungsfenster öffnen
Alt und Linksklick .... Kamera auf Soldat ausrichten
G .... Pistole wählen
X .... Messer wählen
F .... Tarnen
S, C .... Aufstehen, robben

Frankreich 98



Treffer! Dieser Kopfball sitzt genau im Eck.

Frankreich 98

Sportspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 19 MByte

Deutschland im WM-Fieber – fiebern Sie mit. Bei einem Freundschaftsspiel England gegen Brasilien können Sie eine der beiden Parteien über zwei Minuten Spielzeit gegen den Computer oder einen Freund führen. Kommentare, Fanchöre und das original Stadion in Saint Denis lassen Live-Atmosphäre aufkommen. Die Steuerungsart und Ihr Team wählen Sie im Menü nach der Stadion-Vorstellung, indem Sie nach links oder rechts drücken. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten .... Vorwärts, rückwärts, links, rechts
A .... Kurzer Paß, grätschen
S .... Spieler wechseln, Paß zum nächsten Spieler
D .... Langer Paß, Torschuß
F .... Rennen

Formel 1 ’97

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 20 MByte

Vollgas und durch: Unkomplizierte Renn-Action erwartet Sie bei Formel 1 ’97. Auf der legendären Silverstone-Strecke fahren Sie einen nicht weniger legendären Benetton-Boliden über fünf Runden gegen 25 Computerpiloten. Kein einfaches Unterfangen, denn Sie starten vom letzten Platz. Zum Glück nehmen die Wagen kleine Abkürzungen durchs Grüne oder einen Rempler gegen die Bande nicht übel. Eine 3D-Beschleunigerkarte wird vorausgesetzt.

Pfeiltasten .... Rechts, links
A, Y .... Beschleunigen/bremsen
S, X .... Hochschalten/runterschalten

Grand Prix Legends

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
3Dfx, Rendition	Festpl.: 34 MByte

Erleben Sie den Geschwindigkeitsrausch echter Grand-Prix-Rennen zur Abwechslung mal nicht in hochgezüchteten Hightech-Boliden, sondern in Formel-1-Wagen der 60er Jahre. Hier zählt fahrerisches Können statt Motorendesign. Zwar sind noch keine Computergegner verfügbar, doch alleine die Beherrschung der drei realistisch simulierten Flitzer ist Herausforderung genug. Drehen Sie ein paar Runden auf der amerikanischen Strecke Watkins Glen und genießen Sie das Fahrgefühl der PS-Monster. Die Demo benötigt eine 3Dfx- oder Rendition-Karte. Joysticksteuerung ist voreingestellt, die Tastatur aktivieren Sie im Optionsmenü.

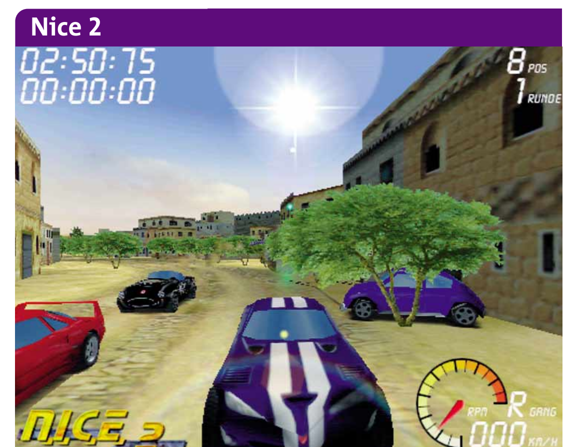
Joystick .... Beschleunigen, Bremsen, links, rechts
Knopf 1 .... Hochschalten
Knopf 2 .... Runterschalten
F10 .... Außenansicht
ESC .... Replay
Y, X .... Sicht nach rechts/links

Nice 2 (neu!)

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 71 MByte

Beinahe fotorealistische Grafik und ein einmaliges Fahrgefühl erwarten Sie bei der nagelneuen Demo zu Have a Nice Day 2. Brettern Sie mit drei Traumwagen wie dem McLaren F1, einem Aston Martin oder einer Venom Viper über vier Strecken in Amerika, Australien und Ägypten. Ihr fahrerisches Können beweisen Sie gegen sieben Computergegner. Eine besondere Herausforderung ist die Fahrt im gemächlichen Citroen 2 CV. Ihren Wagen kaufen Sie, indem Sie die Maus zum rechten Bildschirmrand bewegen, dort auf »Fahrzeug kaufen« gehen und das Auto mit den Pfeilen anwählen.

Nice 2



Traumwagen wie die Venom Viper warten auf Sie.

Nice 2 unterstützt 3D-Beschleunigerkarten. Rufen Sie den Eintrag im Startmenü auf, der Ihrer Grafikkarte entspricht. Wählen Sie also beispielsweise »NICE 2 Demo für 3Dfx«, wenn Sie eine 3Dfx-Karte in Ihrem Rechner installiert haben.

Pfeiltasten .... Rechts, links
A, Y .... Beschleunigen/bremsen
S, X .... Hochschalten/runterschalten
Leertaste .... Handbremse

▶Liberation Day

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 18 MByte

In der Demo zum Strategiespiel Liberation Day kämpfen Sie rundenweise mit Space Marines, Hover Bikes und anderen futuristischen Einheiten gegen eine außerirdische Streitmacht. Dazu überfallen Sie im ersten Auftrag eine Station der Aliens. Nachdem Sie Ihre Stadt mit Fabriken sowie Forschungszentren ausgestattet haben, geht es auch schon ins »finale« Gefecht. Zum Bewegen der Einheiten wählen Sie die entsprechende Figur an und klicken auf den Bestimmungsort. Ein weiterer Klick setzt die Einheit in Marsch. Beim Angriff verfahren Sie ebenso. Punkte oder Ziele außer Reichweite sind rot markiert.

Linke Maustaste .... Einheit wählen, bewegen
Linke Maustaste .... Gegner angreifen

Monster Truck Madness 2



Walzen Sie mit riesigen Monstertrucks durchs Gelände.

▶Monster Truck Madness 2

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 18 MByte

Was wiegt fünf Tonnen, hat 500 PS und walzt auf riesigen Ballonreifen durch den Matsch? Richtig, ein Monster Truck. In der Demo haben Sie vier dieser Ungetüme zur Auswahl. Mit den zahlreichen Realismus- und Schwierigkeitsgraden finden sowohl Einsteiger als auch Profis Spaß. Auch ein Rennen gegen menschliche Gegner ist möglich. Und denken Sie dran: Rempeln ist nicht nur erlaubt, sondern nötig! Durch die realistische Karosseriedarstellung ist dann auch jeder Kratzer zu erkennen. Grafikoptionen und Steuerung stellen Sie im Optionsmenü ein. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

8, 2, 4, 6 (Ziffernblock) .... Vorwärts, rückwärts,
.... links, rechts
A, Y .... Hochschalten/runterschalten
V .... Perspektive wechseln

TAB .... Karte aufrufen
Leertaste .... Hupe

▶Motorhead

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 16 MByte

Die effektvolle Grafik der Demo zur futuristischen Auto-Raserei Motorhead können Sie auch ohne 3D-Beschleunigerkarte genießen. Selbst auf schwächeren Systemen kommen die Hochgeschwindigkeitsrennen voll rüber. Zwar treten Sie auf der Teststrecke nur gegen die Zeit an. In der selbstablaufenden Demo, die nach kurzer Wartezeit von selbst startet, können Sie sich aber schon ein gutes Bild von einem richtigen Rennen machen.

Pfeiltasten .... Beschleunigen, bremsen,
.... links, rechts
STRG .... Handbremse

▶Quest for Glory 5

Adventure	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 72 MByte

Der fünfte Teil der bekannten Quest-for-Glory-Reihe präsentiert sich stolz im aktuellen Pseudo-3D-Look.

Führen Sie einen von fünf veränderbaren Charakteren durch ein dreidimensionales Fantasy-Reich, finden Sie die zahlreichen versteckten Waffen und Werkzeuge und bekämpfen Sie die Wächter mit Zaubersprüchen und Schwert.

Die Lasche links oben beherbergt das Inventory, rechts gegenüber finden Sie das Hauptmenü. Ihren Dieb, Zauberer oder Krieger steuern Sie mit Maus und Tastatur durch die phantastischen Lande.

Linke Maustaste .... Aktion ausführen
Rechte Maustaste .... Aktion wählen
SHIFT .... Rennen
Doppelklick auf Gegenstand .... Gegenst. aktivieren
Doppelklick auf Zauberspruch .... Zaubern
Pfeiltasten .... Vorwärts, rückwärts,
.... links, rechts
Leertaste .... Hüpfen

Quest for Glory 5



Erforschen Sie mit Ihrem Helden ein Fantasy-Reich voller Geheimnisse und Gefahren.

▶Seven Kingdoms Ancient Adversaries

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MBYte RAM
	Festpl.: 66 MByte

In der Neuauflage des Echtzeit-Strategiespiels können Sie nun auch im Pausenmodus Befehle erteilen, so verlieren Sie selbst in hektischen Situationen nicht die Übersicht. Das ausführliche Tutorial der Demo-Version führt Sie in Bedienung, Handel und Kampf ein, bevor Sie in den zwei enthaltenen Missionen Ihre erlernten diplomatischen Fähigkeiten beweisen müssen. Bauen Sie Siedlungen, rekrutieren Sie Söldner oder bilden Sie die Bevölkerung zu Handwerkern aus, mit denen Fabriken und Handelsposten errichtet werden.

Linke Maustaste,bewegen .... Einheit anwählen
Linke Maustaste auf Gegner .... Einheit angreifen
F1 bis F8 .... Statusbildschirme aufrufen

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Alexander der Große
- Seven Kingdoms (1.11)
- Anno 1602 Patch
- Anno 1602 Cheat (Exclusiv)
- Age of Empires (1.0b)
- Bleifuss Rally (Voodoo 2)
- Deadlock 2 (1.2)
- F1 Racing Sim (1.09 3Dfx)
- F1 Racing Sim (1.09 Direct3D)
- IF-22 (5.01)
- Int. Rally Championship (4.70)
- Jazz Jackrabbit 2 Shareware
- M1 Tank Platoon 2 (1.1)
- Sega Touring Car Championship (Direct3D)
- Spec Ops (1.1)
- StarCraft (1.01)
- Total Annihilation (3.0)
- Ultimate Race Pro (1.1)
- Warlords 3 (1.02)

Treiber

Wir präsentieren Ihnen die allerneusten Treiber für die wichtigsten Grafik- und Soundkarten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- Diamond Fire GL 1000 Pro (4.10.01.2348)
- Diamond Monster 3D 2 (4.10.01.0201)
- Guillemot Maxi Sound 64 (5.0)
- Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio (5.0)
- Miro HiScore 2 3D (1.10)
- Terratec EWS 64 XL/L (2.14)
- Thrustmaster Pro Panel (1.01)



GameStar TV, Folge 10: Willkommen im Mutantenstadel! Mick macht mächtig Wind, Michael wirkt etwas kopflos und Doc Vader ist auf Diät. Doch da naht Gunnar...

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ACDSee

Ein Windows-95-Grafikbetrachter für viele Bildformate, mit komplettem Browser.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere MPEG-Videos und GameStar TV genießen.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle.

▶GameStar Benchmark

Sowohl ein Direct3D-Bechmark für Windows als auch ein Testprogramm für MS-DOS sind enthalten. Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶Hexedit

Hexeditor der Extraklasse, um Spielstände und Binärdateien zu verändern.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software.

▶Paint Shop Pro 5.0

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶SlowDown

Einfach zu bedienende Softwarebremse für Windows 95 von unserem Leser Robert A. Hanne – ideal für viele Budget-Spiele.

▶Specials

Auch diesen Monat bieten wir Ihnen wieder kostenlose Spiele-Addons.

- Grand Theft Auto: Auto-Editor
- Grand Theft Auto: Karten-Editor
- Grand Theft Auto: Missions-Editor
- Grand Theft Auto: Sound-Editor
- Grand Theft Auto: Neue-Karten

▶T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle T-Online-Zugangssoftware von 1&1 inklusive Internet Explorer und Navigator sowie Freistunden für 10 Mark.

▶X Theme Manager

Mit der Shareware X Theme Manager können Sie Ihren Desktop aufpeppen.

▶Ikarus Virus Utilities

Vier Wochen lang lauffähige Version für Windows 95. Keine Macht den Viren!

Leserprogramme

Auch diesen Monat können wir Ihnen wieder selbstgebastelte Software von talentierten GameStar-Lesern präsentieren.

- Airport 2 von Klaus Fischer
- Der Hexer von Stephan Gammeter
- Im Tempel des Snofru von Jehle Günther
- Itworx von Christian Rösch
- The Lord of Lightning von Alexander Seifriz
- Rayblast von Sebastian Kraiker

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbsterstellte Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.

Videos

▶GameStar TV 07/98

Folge 10: Martin, Monster und Mutationen

▶Special: Diablo 2

▶Special: Unreal

▶Special: Warcraft Adventures



Martin führt einen grünen Ork ins Abenteuer.

GameStar-Leser reden mit

Leserbriefe

Nach unserem Raubkopierer-Report hat sich die überwiegende Mehrzahl Ihrer Leserbriefe klar gegen das erwerbsmäßige Erstellen von illegalen Kopien gestellt – ein Grund zur Hoffnung für den Spielemarkt.

Sammlerwahn

Sicherheitskopien für den privaten Gebrauch sind (zumeist) legal. Kopieren für Netzwerkpartien oder für gute Freunde ist zwar illegal, aber menschlich nachzuvollziehen. Das geschäftsmäßige Brennen für Hinz und Kunz zur persönlichen Bereicherung gehört hingegen bestraft! Die Rechtfertigungsversuche der Software-Piraten sind peinlich: Zum einen stellen sie sich als Robin Hoods dar, die finanzschwachen Spielern helfen möchten. Zum anderen jammern sie über Schüler, die ihnen die Preise verderben. Und das alles wegen dem Sammlerwahn infantiler PC-Besitzer, die zwar jährlich 3.000 Mark für einen neuen Rechner aufbringen können, aber nicht 80 Mark für ein interessantes Spiel. *Sören Jungjohann*

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

Email: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, so benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

50 Mark zuviel

Endlich mal wieder ein interessanter Report. Obwohl ich auch einen niedrigeren Kaufpreis begrüßen würde (wer kauft sich für 80 Mark Monopoly für den PC?), glaube ich nicht so recht an ein Zurückgehen der Raubkopiererei. Auch 50 Mark für ein schlechtes Spiel sind 50 Mark zuviel. Ich vermisse zudem bei den Herstellern jegliche Anstrengungen, die Kunden besser zu binden, z.B. durch vergünstigte Konditionen beim Kauf des nächsten Programms.

Carsten Klingenschmitt

Parallelen gefunden

Mit purer Lust habe ich den Bericht über die Schwarzbrenner in mich hineingezogen, ich fand auch Parallelen zu mir bekannten Personen. Es ist nicht ganz einfach, sich auf die eine oder andere Seite zu stellen. Einerseits will man mit wenig Geld die neuesten Spiele bekommen, andererseits gräbt man damit der Spieleindustrie das Wasser ab. Mit dem Risiko und schlechten Gewissen müssen aber einzig und allein die Raubkopierer und die Abnehmer leben.

René Fischer

Hersteller mitschuldig

Einen großen Anteil an der Problematik haben die Hersteller. Nach dem zehnten Reinfall mit einem vordergründig gut präsentierten Spiel wird man langsam sauer. Für 80 Mark verlange ich einfach ein gutes Produkt mit Langzeitmotivation und Feinschliff. Hier ist es auch an euch, gut und lange zu testen.

GameStar Bis auf wenige Zuschriften, die vom GByte-weisen Raubkopie-Besitz kündeten oder die Adresse von Raubkopier-Sites erfragen wollten, waren die Reaktionen auf den Schwarzbrenner-Report sehr differenziert. Auch Budgetspiele wurden immer wieder als Argument gegen gebrannte Spiele angeführt. Das Kopieren im großen Stil können wir als Spiele-Magazin nicht gutheißen.

Falscher Frostschutz

Die Bildunterschrift im C&C-3-Preview auf Seite 31 soll wohl ein Scherz sein, oder? Wenn der Mech tatsächlich in der Arktis Kühlmittel einsetzen würde, wäre er innerhalb von Sekunden zugefroren!

K.H. Stahnke

GameStar Peinlicher Fehler, gemeint war natürlich »Frostschutz-Mittel«. Anscheinend hat sich Jörg vom Wüstenwetter während seines Westwood-Besuchs in Las Vegas irritieren lassen...

Betrug am Kunden?

Ich hätte nicht gedacht, daß eine neue Zeitschrift sich im Haifisch-Becken der PC-Magazine so schnell hervorheben kann. Das liegt wohl an eurer Sprache – Humor und Schnauze kamen in anderen Heften immer zu kurz. Zu meiner Frage: Ist es eigentlich nicht Betrug, wenn ein Software-Haus ein Spiel auf den Markt wirft, von dem es weiß, daß es Fehler enthält? *Achim Weiß*

GameStar Bis auf wenige schwarze Schafe wird kein Hersteller wissentlich bugverseuchte Spiele auf den Markt werfen – und nur das wäre Betrug. Doch manche Testphase fällt aus Budgetgründen kürzer als nötig aus, einige Firmen verlassen sich zu bereitwillig auf Internet-Patches und Heft-CDs. Doch auch positive Beispiele gibt es zum Glück genug – bei StarCraft ist uns bis jetzt noch kein größerer Fehler bekannt, auch Anno 1602 kam (von der Fehlpressungs-Malaise abgesehen) weitgehend fehlerfrei auf den Markt. Wenn sich solche Qualitätssicherung in barer Münze auszahlt, werden auch andere Hersteller nachziehen.

Merchandising

Ich freue mich auf jede Ausgabe und bin dann für die nächsten Stunden nicht mehr zu sprechen. Ich bin der treueste Fan von Raumschiff GameStar (wo bitte gibt's den Kaffeebecher zur Serie?) und habe mein altes Abo der – Piep – storniert! Was wollt Ihr mehr? Aber jetzt kommt's: Könnt Ihr nicht den Patch für Interstate '76 auf eine eurer nächsten CDs packen? Die 85 MB sind zum Downloaden echt zuviel. *Torsten Guckel*

GameStar Nachdem sich erschreckend wenige Leser für GameStar-Frottee-Badetücher und Sweatshirts begeistern konnten, hat unser Vertrieb seine Merchandising-Bemühungen eingestellt. Der Interstate-76-Patch paßte bislang leider nicht auf die CD – an seiner Stelle können wir 3 bis 4 Demos bringen. Und die nützen allen Lesern etwas, nicht nur den Interstate-76-Besitzern.

Keine Leserlösungen

Zu praktisch allen neuen Spielen druckt Ihr sofort eigene Komplettlösungen oder Taktiken. Zeigt mir eine größere Lösung, unter der keines eurer Kürzel zu finden ist! Also muß man davon ausgehen, daß ihr die 1000 Mark auch für ein paar läppische Kurztips rausrückt. Da ich das nicht glaube, muß man wohl die Lösung zu einem aktuellen Spiel schon vor dem Test einreichen... *Eric Förster*

GameStar Für jede Leserlösung zahlen wir mehrere hundert Mark, bis hin zur Höchstgrenze. Es stimmt zwar, daß wir aus Aktualitätsgründen immer wieder eigene Tips schreiben – etwa die zu StarCraft in der letzten Ausgabe. Doch viele Lösungen stammen auch von Lesern. Das Kürzel am Artikelende zeigt in solchen Fällen nur, welcher Redakteur den Text auf inhaltliche Richtigkeit überprüft hat. Die Namen der Einsender längerer Lösungen veröffentlichen wir nicht, damit ihre Privatsphäre geschützt bleibt: Es kommt erfahrungsgemäß vor, daß die Verfasser mit störenden Anrufen und Nachfragen überhäuft werden.

Die Gewinner von Ausgabe 5/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 5/98, S. 172: Simon Schäffer, Eislingen • Gerd Lucht, Wittenberge • Hans-Jörg Winzen, Dreieich • Norbert Kreklau, Düsseldorf • Thomas Schneider, Spalt • Norman Ruß, Wölfersheim • Torsten Leverenz, Rostock • Sebastian Schulte, Dortmund • Bernd Lechtenberg, Vreden • Christian Meyer, Viersen • Thomas Federl, Schwarzach • Kai Rieck, Friedrichstadt • Steffen Sauer, Hünfeld • Florian Auer, Rielasingen • Rui Filipe dos Santos, Rottweil • Bernhard Eckert, Weilheim • Jochen Preiß, Oettingen • Tobias Müller, Packing • Dennis Sachweh, Castrop-Rauxel • Christian Holde, Frankfurt • Patrick Rudloff, Leipzig • Torben Kufeld, Marsberg • Jan-Dominik Kohn, Waiblingen • Sascha Schillberg, Sassenburg • Nicolai Aulmann, Köln • Jan Reubert, Udenhausen • Alex Seitz, Hammelburg • Dominic Käb, Hausen • Michel Rebosura, CH-Wolhusen • Sebastian Schemm, Gilching • Thomas Jucker, CH-Zürich • Jörg Radzikowski, Schönwald • Christian Siems, Osterholz-Scharmbeck • Thomas Frese, Wickede-Echthausen • Dirk Ogermann, Dinslaken • Stefan Kruse, Steinhagen • Peter Scheibelhofer, A-Kaindorf • Bernd Appel, Dormagen • Uwe Grell, Hamburg • Steffen Weber, Frohnhausen • Uwe Skrzypek, Giessen • Lucien Liemann, Cottbus • Stefan Scheel, Bad Schwartau • Kai Nehm, Nürtingen • Walter Schwerdtfeger, Berlin • Leon Bergmann, Münster • Manuel Papendorf, Noh • Alexander Schimpf, Bad Krozingen • Christian Hoffmann, Freising • Maximilian Michel, Bergkirchen • Tobias Pletat, Berlin • Jan-Dominic Virgien, Münster • Arthur Stepanik, Neunkirchen • Matthias Radtke, Mülheim • André Rieß, Mönchengladbach • Andreas Graßler, München • Christian Lenz, Straußfurt • Dominik Mäder, Fernwald-Aunerod • Stefan Hübner, Hagen • Michael Kensy, Hattingen • Thorsten Brille, Gelsenkirchen • Robert Limmer, Ingolstadt • Tobias Knop, Lunestedt • Michael Heik, Friedrichshafen • Stefan Fürst, Bad Emstal • Pascal Hoffmann, Melle. Wir gratulieren!

Richtige Prophezeiung

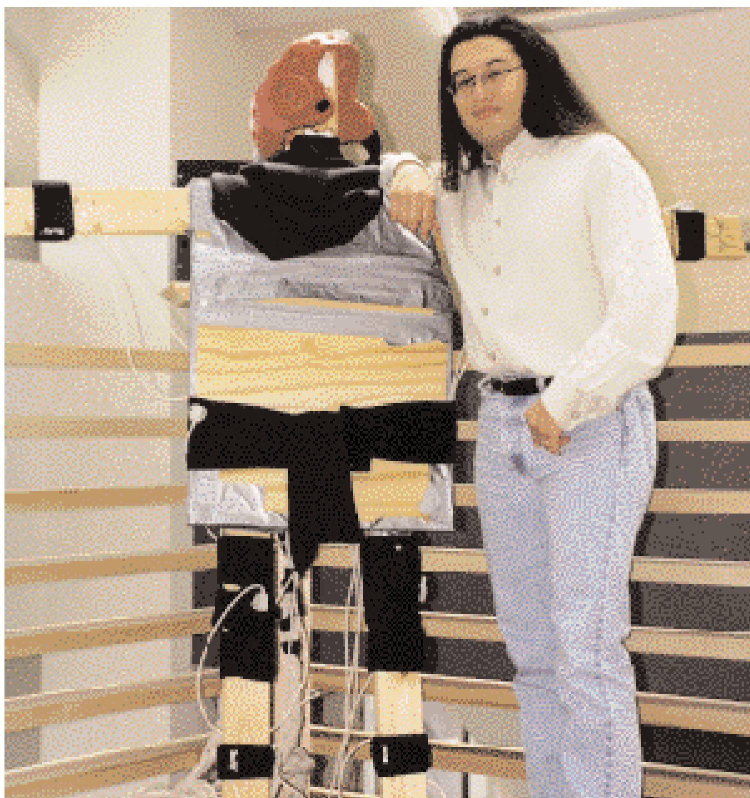


Nils Felgenhauer schreibt uns: »In GameStar 11/97 habt Ihr die Verteilung der Eishockey-Medaillen für die Olympischen Winterspiele 1998 richtig vorausgesagt. Das Endspiel Tschechien-Rußland stimmte sogar vom Ergebnis her.«

Ist uns noch gar nicht aufgefallen! Noch lieber wäre uns freilich, wenn wir das Wetter oder die Preisentwicklung von PC-Spielen prophezeien könnten...

John Romero

Der ehemalige id-Softler hat das 3D-Actiongenre miterfunden und prägt seitdem die Welt der Bits & Bytes mit makaber-deftigen Spielen.



Alter: *30*

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Dallas, Texas*

Beruf: *Spieledesigner, Chef von Ion Storm*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Suck it down*

Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Origin, Konvertierung von 2400 A.D.
1989	Mitbegründer von Softdisk
1990	Commander Keen; anschließend weitere Keen-Spiele
1991	Mitbegründer von id Software
1992	Wolfenstein 3D
1993	Doom
1994	Doom 2; Heretic
1996	Quake
1997	Mitbegründer von Ion Storm

Die Meilensteine des John Romero



Commander Keen: Die ersten Spiele unter id-Logo waren 2D-Jump-and-runs um den putzigen Astronauten Keen.



Doom: Die bekannteste Ballerorgie der Welt. Das indizierte Actionspiel verhalf der Ich-Perspektive zum endgültigen Durchbruch.



Quake: Das 3D-Actionspiel hat im Internet eine gewaltige Fangemeinde und trug maßgeblich zur Verbreitung von 3D-Karten bei.

John Romero



10 Fragen zu Spielen und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?
Night Driver (Atari, ’84).
Du wartest momentan auf...
Sin, Unreal und Duke Nukem Forever.
Größte Spiele-Enttäuschung? Outlaws, wegen der schwachen Technik.
Deine beste Entscheidung? 1987 zu einer Apple-Messe zu gehen. Dort habe ich meinen ersten Job bekommen.
Dein schönster Tag war...
...der, an dem wir Doom veröffentlicht und auf den Rechner der Universität Wisconsin geladen haben.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.bluesnews.com (da gibt’s tägliche News aus der 3D-Spielewelt).
Deine Lieblings-Musik? Alles, was düster ist, z.B. Dekken oder Queensryche. Außerdem die Pet Shop Boys.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Comic-Zeichner.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Age of Empires, Super Mario 64 und Final Fantasy 7.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
...viel Milch und Joghurt.

»Kein Blut auf der Packung.«

John Romero über Gewalt und Indizierung, warum Daikatana noch nicht ganz sein persönliches Spiele-Traumprojekt ist, und wo er John Carmack kennenlernte.

GameStar: John, wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
John Romero: Mit 12 Jahren habe ich mir das Programmieren beigebracht, hauptsächlich aus Büchern. Ich habe rund drei Jahre lang Spiele in Shareware-Magazinen veröffentlicht und bekam dann bei Origin meinen ersten richtigen Job.

GameStar: Was hast du dort gemacht?
John Romero: Ich sollte ein Spiel namens 2400 A.D. vom Apple auf den C-64 konvertieren. Das wurde aber rasch eingestellt, weil die Mac-Fassung kein Erfolg war. Ich bin bei Origin schnell wieder abgesprungen, habe für New World Computing das Rollenspiel Might & Magic 2 vom Apple 2 auf den Commodore konvertiert und anschließend Softdisk gegründet. Dort lernte ich John Carmack und Adrian Carmack kennen. Kurz danach haben wir mit Tom Hall zusammen id Software aufgebaut.

GameStar: Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?
John Romero: Sobald man bei der ersten Version von Doom den Spielstand gesichert hatte, ließ sich keine Tür mehr öffnen. Oder war das Carmacks Fehler? Mal überlegen: Bei Doom habe ich alles programmiert, was im Level geschah. Emporsteigende Treppen, ausgehende Lichter... Naja, wahrscheinlich war das mit dem Bug doch ich.

»Mir geht es darum, daß man auch Solo-Spiele unbegrenzt oft wiederholen kann.«

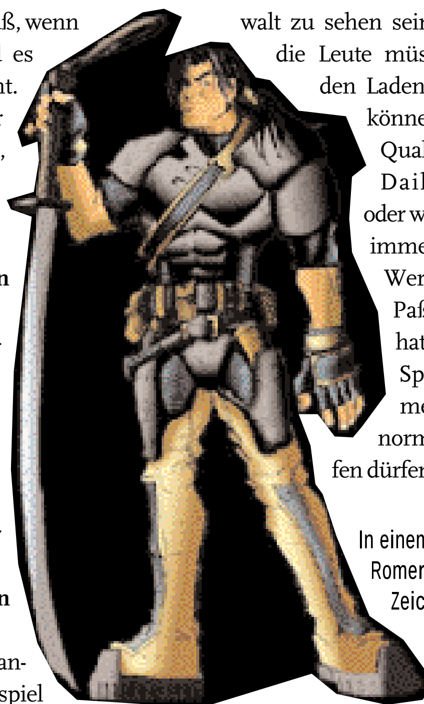
GameStar: Was machst du bei deinem aktuellen Projekt Daikatana?
John Romero: Ich kümmere mich darum, daß alles richtig aussieht, klingt und ordentlich animiert ist. Ich berate die Level-Designer beim Ausleuchten der Levels, und was sie alles einbauen sollen. Außerdem schreibe ich das Menü und konstruiere die Deathmatch-Levels.

GameStar: Welche Phase der Spiele-Entwicklung magst du am meisten?
John Romero: Ganz am Schluß, wenn alles zusammenkommt und es endlich wie ein Spiel aussieht. Ein Jahr lang ist das Ganze nur ein gewaltiger Haufen Daten, es scheint nicht vorwärtszukommen und die Leute werden alle leicht depressiv.

GameStar: Was wäre dein Spiele-Traumprojekt?
John Romero: Ich würde gerne einen 3D-Shooter mit einer richtig offenen Story machen. Man startet und trifft dann die Entscheidung, wie es vorangehen soll – wobei sich der Weg in, sagen wir mal, 100 Levels aufteilt.

GameStar: Ist Daikatana schon einigermaßen nah dran?
John Romero: Wir sind noch lange nicht an meinem Traumspiel angelangt. Dazu bräuchten wir noch deutlich mehr Inhalt, höllisch viele Levels und Level-Designer. Mir geht es darum, daß man auch Solo-Spiele unbegrenzt oft wiederholen kann.

GameStar: Würdest du den deutschen Behörden gerne mal was sagen?
John Romero: Entspannt euch! Ernsthaft: Die sollten alle Spiele vom Index nehmen, wie in Amerika ein ordentliches Freigabe-System einführen und im Laden den Ausweis verlangen. Das muß reichen. Auf den Packungen in Deutschland sollte weder Blut noch Gewalt zu sehen sein. Aber die Leute müssen in den Laden gehen können, wo Quake oder Daikatana oder was auch immer steht. Wer seinen Paß dabei hat, sollte Spiele immer ganz normal kaufen dürfen. PS



In einem anderen Leben wäre Romero vielleicht Comic-Zeichner; gewisse Ähnlichkeiten mit dem Helden von Daikatana sind übrigens kein Zufall.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 7/98

Multiplayer-Taktiken, Veteranen-Kampagne gelöst

StarCraft

Tips von den Programmierern

Anno 1602

Komplett gelöst

Incubation Mission Pack

Erste Hilfe

Unreal

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

7/98

Lesen Sie auf Seite 190: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

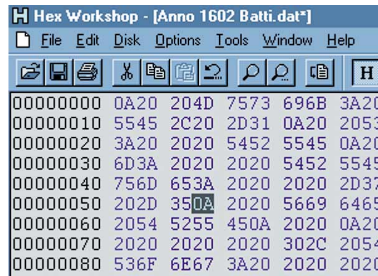
Anno 1602

TIP 1: Endlich ist es da, das unverzichtbare Cheatprogramm zu Sunflowers Städtebau-Hammer Anno 1602. Exklusiv für GameStar entwickelt, macht es jeden verzweifelten Siedel-Fan glücklich. Sie finden es auf unserer Cover-CD unter dem Menüpunkt »Updates«. Kopieren Sie das Schummel-Werkzeug auf Ihre Festplatte, und starten Sie es vor oder während einer Anno-Sitzung. Schon stehen Ihnen phantastische neue Möglichkeiten zur Welteneroberung offen. Sämtliche Ärgernisse, die Metropolen-Meister sonst zu Wutausbrüchen veranlassen, lassen sich dann leicht umgehen. Wenn Ihnen beispielsweise ein hartnäckiger Konkurrent im Nacken sitzt, können Sie ihm den Geldhahn zudrehen. Gegnerische Siedlungen und Schiffe stellen ab sofort keine ernsthafte Bedrohung mehr dar, weil sie nach einer kurzen Tastatureingabe mühelos von Ihnen



Anno 1602: Das einzigartige Cheatprogramm ist nur auf unserer Cover-CD zu finden.

übernommen werden. Weiterhin haben Kontore ausgewählter Städte auf Wunsch keine Probleme mit mangelnder Warenanzahl mehr (ein führendes »Plus«-Zeichen erscheint im Stadtnamen) oder erhalten überhaupt keine Güter (»Minus«-Zeichen). Schön ist auch der Trick, einer Ihrer Städte mal eben 2.000 zusätzliche Einwohner zu spendieren, wodurch auf einen Schlag sämtliche Bauoptionen zur Verfügung stehen. Sie haben jederzeit die Möglichkeit, die Hotkeys nach Ihren Vorstellungen zu ändern. Für alle, denen



Anno 1602: Ändern Sie in Game.dat am markierten Offset einfach den Wert in »0A«.

das arme, betrogene Anno 1602 jetzt schon leid tut, gibt's in dieser Ausgabe noch viele weitere Tips, die näher auf allgemeinere Taktiken des aufreibenden Insellebens eingehen.

TIP 2: Außerdem trudelte per E-Mail eine kleinere Mogelpackung von GameStar-Leser Sascha Klaholz ein: Wenn Sie alle Missionen von Anfang an direkt anwählen wollen, kopieren Sie die Datei GAME.DAT aus dem ANNO 1602-Verzeichnis der CD in Ihr Installationsverzeichnis. Entfernen Sie unter »Eigenschaften« den Schreibschutz, und starten Sie das Spiel einmal, um es sofort wieder zu beenden. Öffnen Sie nun die Datei mit einem Hexeditor (zum Beispiel dem auf unserer Cover-CD), und suchen Sie den Offset 53, dessen Wert Sie in »0A« umändern. Schon können Sie ohne Umweg in jedes beliebige Szenario einsteigen.

Army Men

TIP 1: In vielen Levels ist die Munition zu knapp, um mit allen Gegnern fertig zu werden. Versuchen Sie deshalb, Ihren Feinden den Weg abzuschneiden, indem Sie Brücken sprengen oder Torbögen mit einer gut plazierten Granate zum Einsturz bringen.

TIP 2: Um Panzer in die Luft zu jagen, benötigt man mindestens vier Minen, die möglichst dicht beieinander liegen sollten, damit sie bei Kontakt alle gleichzeitig explodieren.

TIP 3: Wenn Sie mit vielen Gegnern rechnen, legen Sie an Engpässen in einigem Abstand mehrere Minen-Reihen.

TIP 4: Mit dem Mörser können Sie feindliche Ziele beschießen, ohne in ihren Feuerradius zu geraten. Allerdings muß der erste Schuß sitzen, da die Gegner danach sofort die Verfolgung aufnehmen.

TIP 5: Wenn Sie im Tank oder Jeep gegen Infanteristen kämpfen, sollten Sie versuchen, diese zu überrollen. Das spart Munition für wichtigere Ziele.

TIP 6: Bevor Sie eine Luftattacke oder Fallschirmspringer anfordern: Klären Sie vorher unbedingt das Gebiet auf. Gezielte Bombardements zertrümmern dann sogar Panzer. Wenn die Tanks sich bewegen, müssen Sie etwa zwei Panzerlängen vorhalten.

TIP 7: Bleiben Sie immer in Bewegung, um Granatwerfern oder Mörserangriffen kein leichtes Ziel zu bieten.

TIP 8: Beim Laufen sinkt zwar die Durchschlagskraft Ihres Gewehrs, dafür erhöht sich die Schußfrequenz.



Army Men: Versperren Sie dem Panzer den Weg, indem Sie den Torbogen mit Mörser oder Handgranate zum Einsturz bringen.

TIP 9: Bazooka-Schützen sollten Sie umgehen und von hinten zerschmelzen.

TIP 10: Verschanzte Feindsoldaten sind oft besser zu treffen, wenn Sie sich zu Boden werfen oder hinknien.

TIP 11: Außerdem gibt's noch folgende Cheat-Codes, um die Plastiksoldaten zur kämpferischen Höchstform auflaufen zu lassen. Drücken Sie im Spiel einfach »Escape«, um dann die folgenden Cheats im Menü einzugeben.

Cheat	Wirkung
Invulnerable	Unverwundbarkeit
Plethora	Maximale Munition
Aeroballistics	Volle Luftunterstützung
Paralysis	Friert Ihre Feinde ein
Telekinetic	Teleportation an eine beliebige Stelle
Occultation	»Stealth Modus«; Sie sind so lange unsichtbar, bis Sie selbst angreifen
Omniscient	Umschalten zwischen Ihrer Sicht und der aller Truppen
Pyromancer	Super-Gewehr mit rechter Maustaste
Triumph	Sie schließen den Einsatz erfolgreich ab
Succumb	Sie verlieren das Szenario

Bundesliga Manager Hattrick

Benjamin »Giovanni« Pluppins aus Krefeld weiß, wie man bei Ablöseverhandlungen sein Gegenüber betuppt: Setzen Sie dazu einen Ihrer besonders teuren Spieler auf die Transferliste. Sobald die ersten Angebote für den Kicker eintreffen, akzeptieren Sie die Offerte eines Interessenten, dessen Gehaltsvorstellungen so weit wie möglich unter dem geforderten Einkommen liegen. Natürlich will der Ball-Künstler daraufhin eine Abfindung, was Sie aber gemeinerweise mit »Nein« abschmettern. Ihr Geiz wird anschließend auch noch belohnt – die Ablösesumme landet anstandslos auf Ihrem Konto, doch der betreffende Stürmer-Star weigert sich zu wechseln und bleibt Ihrem Verein erhalten.

Diablo

Blizzards Diablo fesselt immer noch unzählige Anhänger gepflegter Monster-Meuchelei – nicht zuletzt wegen des knackigen Addons Hellfire (siehe Tips dazu weiter unten). GameStar-Leser Artur Leszczuk aus Kreuztal fand einige wirkungsvolle Hex-Codes heraus, die Sie mit einem Hexeditor einhacken können.

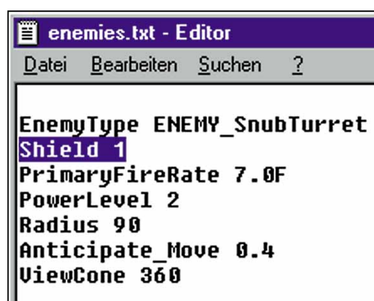
Offsets	Wert	Wirkung
3B0BD	03 C6	Unendlich viel Gold
9B29	90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90	Unendlich viel Mana
E48F	90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90	Unendliche Hitpoints

Diablo: Hellfire

Es gibt einen interessanten Weg, im Diablo-Anhängsel ohne großen Aufwand an viel Geld zu kommen. Einzige Bedingung: Sie müssen das Auric Amulet bei sich tragen, mit dem Sie 10.000 Goldstücke in jedem Inventarfeld aufbewahren können. Gehen Sie ins Dorf, und sorgen Sie dafür, daß Ihr Inventar durch Ausrüstungsgegenstände voll ausgelastet ist. Außerdem müssen Sie mindestens 20.000 Goldstücke besitzen. Lassen Sie 10.000 davon auf den Boden fallen, und füllen Sie den frei gewordenen Platz mit irgendeinem weiteren Objekt (beispielsweise Trank oder Ring). Jetzt lassen Sie noch mal 9.000 Stücke des edlen Metalls fallen und versuchen dann, die 10.000 aufzuheben. Natürlich wird Ihnen das Programm mitteilen, daß dafür kein Platz mehr frei ist – also geht der Haufen Geld wieder zu Boden. Wenn Sie nun einen Blick auf das betreffende Inventar-Feld werfen, liegen dort plötzlich ebenfalls 10.000 Goldstücke. Außerdem können Sie noch die zusätzlichen 19.000 einsacken.

Forsaken

Wächst Ihnen der Ärger mit den übelgelaunten Stahl-Drohnen in Acclaims Orbit-Orgie manchmal über den Kopf? Es gibt eine Möglichkeit, die übermächtigen Angreifer-Horden zu fast schon mitleiderregenden Schwächlingen zu degradieren. Gehen Sie dazu ins Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben, und schauen Sie sich dort den Ordner /DATA genauer an. Hier finden Sie eine Text-Datei mit dem Namen ENEMIES, in der die Werte der feindlichen Armeen aufgelistet sind. Diese Attribute lassen sich ganz nach Ihrem Geschmack verändern. So können Sie beispielsweise die Schilde der Gegner auf den Wert 1 herabzusetzen, wodurch die aggressiven Blechkumpanen zur leichten Beute werden. Diesen Tip schickte uns freundlicherweise Weltall-Terminator Karim Ayoub aus Völs in Österreich.



Forsaken: Schilde auf Minimum ziehen Ihren Feinden die Hosen aus.

Frankreich 98 – die Fußball-WM

TIP 1: Sobald Sie im eigenen Strafraum an den Ball kommen, sind Paßstafetten eindeutig zu riskant. Hier sind Sie mit einem Befreiungsschlag auf der besseren, weil sichereren Seite.
TIP 2: Spurts sind zwar effektiv, strapazieren Ihre Spieler aber stark. Lassen Sie vor allem Ihre Topstars nur dann in den gestreckten Galopp übergehen, wenn es wirklich sinnvoll ist. Dies gilt besonders in der Abwehr: Versuchen Sie nicht (außer es ist der letzte Mann) den Gegenspieler mit einem Spurt einzuholen, sondern übernehmen Sie ihn lieber mit einem anderen Verteidiger.
TIP 3: Der Computergegner agiert in der Abwehr ungeheuer stark. Eine erfolgversprechende Taktik ist deshalb, ihn mit gelungenen Kurzpässen am Spielfeldrand so zu verwirren, daß einer Ihrer Außenstürmer oder offensiven Mittelfeldspieler an der Flanke frei durchbrechen kann. Die daraus resultierenden Angriffe sind oft brandgefährlich.

Heroes of Might and Magic 2

Ein paar wenige, dafür aber um so nützlichere Cheats hat unser Leser Sebastian Köller aus Bottrop-Kirchhellen für das knuffige Strategie-Märchen auf Lager.


Heroes of Might and Magic 2: Die Drachen besiegen auch die bösesten Bauern.

Starten Sie einen Feldzug, und geben Sie die Zahlen-Codes einfach während des Spiels über die Tastatur ein.

Cheat	Wirkung
911	Das Szenario gilt sofort als gewonnen.
8675309	Sie haben Einsicht in die gesamte Landkarte des Levels.
32167	Ihre gerade ausgewählte Einheit wird durch fünf mächtige schwarze Drachen verstärkt.

Hexplore

TIP 1: Schauen Sie vor allem am Anfang auch unter herumliegende Steine: Dort verbergen sich oft Schatzhöhlen.
TIP 2: Wenn Sie auf eine große Horde Gegner stoßen, sollten Sie sich nicht gleich in den Kampf stürzen, sondern aus der Entfernung mit Bogenschützen und Magiern kämpfen.

TIP 3: Der Unsichtbarkeitszauber ist besonders hilfreich. Mit seiner Hilfe können Sie völlig unerkannt ganze Gegnerscharen eliminieren.
TIP 4: Wechseln Sie häufig die Perspektive, um versteckte Dungeons zu entdecken. Besonders hinter Wasserfällen werden Sie oft fündig.

KKND 2

TIP 1: Erfahrene Truppen sind bei KKND 2 der Schlüssel zum Erfolg. Gönnen Sie Veteranen-Infanteristen daher rechtzeitig Heilungspausen und Fahrzeugen einen Werkstattbesuch.
TIP 2: Unerfahrene Truppen greifen möglichst Tankfahrzeuge, geschwächte Gegner oder Kasernen an, um schnell Erfahrung zu sammeln.
TIP 3: Unterschätzen Sie die Fußtruppen nicht: Sie sind billig und erzielen, in Massen eingesetzt, ebenso starke Erfolge wie teure Fahrzeuge – vor allem die Raketentruppen. Außerdem heilen sich Veteranen bekanntlich selbst.
TIP 4: Verzichten Sie möglichst auf Türme. Die sammeln zum einen keine Erfahrung, zum anderen sind sie lediglich zur Abwehr zu gebrauchen. Stellen Sie lieber Schutztruppen ab, die Sie nach Bedarf verlegen können.
TIP 5: Es sollten immer zwei oder drei Mechaniker bereitstehen, um angeschlagene Gebäude schleunigst zu reparieren. Die Instandsetzung lohnt sich aber erst dann, wenn ein Bauwerk bereits zur Hälfte beschädigt ist.
TIP 6: Verbessern Sie beim Forschen zuerst die Raffinerien, um finanziell auf Dauer besser dazustehen.
TIP 7: Kümmern Sie sich frühzeitig um frische Ölquellen. Wenn eine versiegt, sollte die nächste bereits gesichert sein und ein mobiler Förderturm bereitstehen. Die alte, überflüssige Bohranlage können Sie getrost verscherbeln.
TIP 8: Die Zerstörung von Holzbrücken macht nicht nur Spaß, sondern auch Sinn – vor allem, wenn gerade ein ahnungsloser, unvorsichtiger Feindtrupp darüber marschiert.

Interstate ’76: Nitro Riders

Zwei skurrile neue Fortbewegungsmittel verbergen sich in Activisions Addon zu Interstate ’76: Wenn man im Technik-Screen einer Variante des »Phaedra Rattler« den Namen »Hotair« gibt, steigt man in einem Heißluftballon in die Lüfte. Der abgewandelte Spruch aus Akte X, »Thetruthishere«, läßt einen dagegen in einem Ufo Kreise über der Landschaft ziehen.

Metalizer

TIP 1: Zu Spielbeginn sollte man zunächst gegen ein Team kämpfen, das auch nur über einen Metalizer verfügt. Man erhält so etwas Startkapital, um im nächsten Kampf gleich mit zwei Metalizern antreten zu können.
TIP 2: Achten Sie vorm Rekrutieren auf die Pilotenwerte: Besonders die Fähigkeiten »Steuerung« und »Treffen« sollten mindestens über 60 Prozent liegen, besser noch im 70er Bereich.
TIP 3: Beim Ausstatten der Metalizer gilt: Lieber eine Waffe weniger mitnehmen und für die gesparte Tonnage etwas mehr Panzerung anbringen.
TIP 4: Vor der ersten richtigen Mission sollten Sie ausreichend Munition und Panzerung einkaufen. Sie müssen nämlich drei Einsätze überstehen, bevor es wieder Richtung Heimat und Nachschubdepot geht.

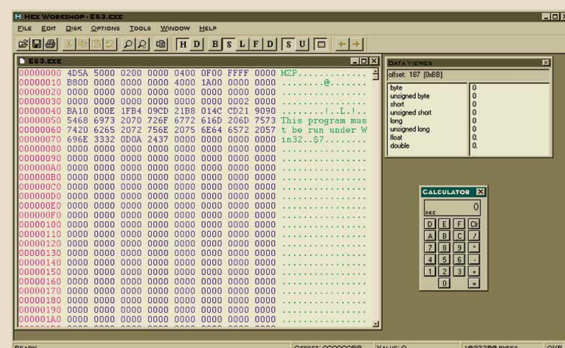
Micro Machines V3

TIP 1: Auf den Kursen dienen viele der herumliegenden Gegenstände nicht nur als Dekoration: So lassen sich Blei-

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien brauchen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel den Hex Workshop 32, der unserer Meinung nach der zur Zeit Beste ist. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte bitte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie den Hex Workshop, und laden Sie über »File/Open...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge. Die entsprechende Zeile (Offset) können Sie, falls bekannt, über »Edit/Goto« suchen lassen. Wissen Sie nur die Zeichenfolge oder Teile davon, hilft Ihnen der Hex Workshop über »Edit/Find« weiter.
4. Prüfen Sie immer, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Calculator auch Zahlen umrechnen lassen. Der funktioniert wie ein Taschenrechner: Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dec), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dec.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie abschließend nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



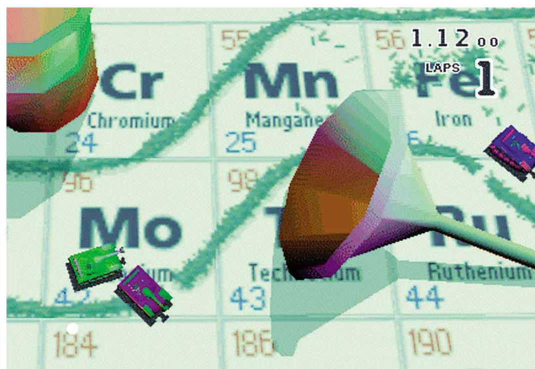
Mit HexWorkshop 32 können Sie Save-Dateien oder Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an!

stifte oder Messer als Leitplanke mißbrauchen, während Kaffeeflecken als Bremsfläche herhalten.

TIP 2: Als Solo-Rennfahrer kommt es vor allem darauf an, bestens mit den Routen vertraut zu sein. Sie sollten sich die Strecken deshalb auch alleine im Team-Modus vornehmen und sich dabei jede Kurve genau ansehen.

TIP 3: Sie können durchaus zeitsparende Abkürzungen vom Kurs nehmen, solange Sie dabei kein Hindernis auslassen. Nutzen Sie das aus – sonst haben Sie gegen die stets perfekt fahrenden Computergegner fast keine Chance.

TIP 4: Hinter einigen größeren Objekten finden Sie martialische Extras wie Hammer oder Zange, mit denen Sie feindliche Fahrzeuge vorübergehend außer Gefecht setzen können.

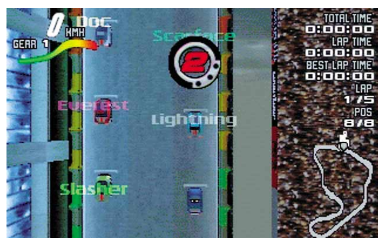


Micro Machines V3: Abkürzungen von der Rennstrecke sind durchaus erlaubt, solange Sie keine Hindernisse umfahren.

Motorhead

Mit Cheats rast es sich leichter und lustiger. In Motorhead sind nämlich einige Codes versteckt, die andere Rennspiele auf den Arm nehmen. Und mit dem richtigen Cheat stehen sofort alle Strekken und Flitzer zur Verfügung. Dazu müssen Sie lediglich Namen und Team vor dem Rennen in Kleinbuchstaben (!) eintragen. Wir wünschen viel Spaß!

Name	Team	Wirkung
r pettersson	swe	Alle Strecken, alle Fahrzeuge
lemmy	ace	Höllen-Modus (nur 3Dfx)
ramlosa	h2o	Unterwasser-Modus (nur 3Dfx)
supercars	grem	Supercars-Modus
ignition	uds	Ignition-Modus (Bleifuss läßt grüßen)



Motorhead: Im Supercars-Modus sehen Sie die Rennstrecke aus der Vogelperspektive.

NBA Live '98

Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm der Basketball-Simulation das Feld »Rosters« an. Danach gehen Sie in den »Create Custom Team«-Modus. Suchen Sie sich einen der folgenden Namen für Ihre Mannschaft aus, die dann aus Mitgliedern des NBA Live '98 Programmierteams zusammengesetzt ist.

Team-Namen	
EA Europals	Hitmen Pixels
Hitmen AllSorts	QA Campers
Hitmen Coders	QA DBuggers
Hitmen Earplugs	QA Testtubes
Hitmen Idlers	TNT Blasters

NHL '97

Gerade mal ein gutes Jahr auf dem Buckel, wird die Eishockey-Simulation NHL '97 in der EA-Classics-Reihe zu einem deutlich reduzierten Preis erneut in den Handel gebracht. Grund genug, etwas sportliche Hilfestellung für alle Schlittschuh-Schinder zu geben. Während ein Match im Gange ist, schummeln Sie ganz einfach mit »WAGD« (»Shift«-Taste dabei gedrückt halten). Danach geben Sie einen der betrügerischen Buchstaben ein, um den Kufen-Kampf zu manipulieren.

Buchstabe	Wirkung
o	Schaltet direkt in die Verlängerung
p	Das derzeitige Drittel wird beendet.
h	Tor für das Heimteam
v	Tor für das Gastteam

NHL '98

Natürlich gibt's auch eine diesjährige »Prügel-den-Puck«-Ausgabe von EA-Sports, in der Sie sich ganz leicht eine unbesiegbare Super-Mannschaft zusammenzimmern können. Rufen Sie dazu das »Spieler erschaffen«-Menü auf, und geben Sie dort einen der unten aufgeführten Namen ein (je nach Tastatur-Treiber können »y« und »z« vertauscht sein). Es folgt ein Hinweis, daß der betreffende Name bereits verwendet wird. Bestätigen Sie die nachfolgende Frage, ob Sie den Namen trotzdem noch einmal benutzen möchten, und die Figur wird erstellt. Sinn und Zweck des Aufwands: Der kreierte Charakter hat ein neues Antlitz und kann in seinen Statistiken nun die höchstmöglichen Werte vorweisen. Viel Erfolg bei der Torejagd.

Namen	
Adriano Celentano	Lance Wall
Andy Harris	Mark Gipson
Ben St John	Mark Johnston
Bryce Cochrane	Mike MacKinnon
Cory Yip	Mike Smith
Dejan Stanisavljevic	Phillip Chow
Funky Swadling	Sissel Tangen
Gary Johnson	Ted Nugent
Jay Bulbrook	Tedd Streibel
Jay MacDonald	Tom Papadatos
Jeff Dyck	Trenton Shumay
Jeff Mair	Troy Church
John Rix	Victoria Wong
Juan Jacyna	

Outwars

Um die abgründig fiesen, meist mürrisch gestimmten Weltall-Wanzen in Microsofts 3D-Action-Shooter Outwars richtig rösten zu können, brauchen Sie entweder einen eisernen Willen und gewaltiges Durchhaltevermögen – oder die neuesten Cheats, die das düstere Insekten-Inferno zur sorglosen Alien-Hatz werden lassen. Aktivieren Sie die Codes einfach während des laufenden Einsatzes (nochmals die gleiche Eingabe macht die erzielten Auswirkungen wieder rückgängig). Auch hierbei können »y« und »z« vertauscht sein – je nach installiertem Tastaturtreiber.



Outwars: Es kann eben doch nur einen geben.

Cheat	Wirkung
macleod	Unverwundbarkeit
dirtyharry	Unbegrenzte Munition – »Make my day!«
buzz	Glider-Wings
phantom	Mit »F11« und »F12« spionieren Sie feindliche Kreaturen aus
snipsnip	Spontan ändert sich das Geschlecht Ihres Charakters (autsch!)
gohome	Bringt Sie an den Anfangspunkt des Szenarios
thrasher	Alle Gegner sind plötzlich über Ihr Radar zu orten
timewarp	Die ablaufende Missions-Zeit wird angehalten
weaponcam	Die Ansicht folgt Ihrem soeben abgefeuerten Geschoß
singletrac	Eine SingleTrac-Nachricht erscheint

Panzer General 3D

Panzergeneral i.D. Rico Oltersdorf aus Lugau macht sich einen Bug in SSIs Strategie-Epos zunutze, um jedes Kampagnen-Szenario in nur einer Runde zu gewinnen: Stellen Sie dazu beim Plazieren der Einheiten nicht alle Truppen auf, sondern behalten Sie ein



Panzer General 3D: Gewinnen Sie jede beliebige Schlacht in nur einer Runde.

paar in der Hinterhand. Beenden Sie dann die Aufsstellung, und greifen Sie den nächstbesten Gegner an. Anschließend wird der Nachschub-Bildschirm aufgerufen, um diejenigen Truppen per Links-Klick wieder vom Schlachtfeld zu nehmen, die bereits gekämpft haben. Diese Einheiten lassen sich jetzt erneut plazieren. Wählen Sie als Einsatzort eine Ihrer unbesetzten Städte. Jetzt können Sie die erlittenen Verluste ausgleichen, die Truppen wieder in den Nachschub-Bildschirm aufnehmen und mit den aufgefüllten Kämpfern erneut angreifen. Da sich dieser Trick beliebig oft wiederholen läßt, ist ein Szenario binnen einer Runde verlustfrei (!) zu gewinnen.

Reap

Die lebensverlängernden Maßnahmen erreichen Sie durch einfaches Eingeben der aufgeführten Paßwörter.

Cheat	Wirkung
diesheepdie	Sie bekommen Waffen mit mehr Durchschlagskraft
absolutenot	Unverwundbarkeit
sdivinorum	Unendlich viele Leben
toughguy	Ihre Gegner werden stärker und aggressiver

Rebellion

Jan »Palpatine« Kohser aus Kenzingen hat einige Taktiken für Lucas Arts' Strategie-Werk gesammelt.

TIP 1: Wenn Ihnen die Verbündeten ausgehen, sollten Sie immer Mon Mothma (respektive den Imperator) einsetzen, um Nachschub zu rekrutieren. Das Anwerben neuer Alliierter sollte hierbei stets im jeweiligen Hauptquartier stattfinden, weil Ihre Anhänger dort den gegnerischen Horden nicht so leicht in die Hände fallen.

TIP 2: Wenn ein schwieriges Weltall-Gefecht ansteht, spendieren Sie Ihren Flottenverbänden zusätzlich einen kampferprobten General oder Admiral. Der sollte bei den Charakterwerten »Leadership« und »Combat« nicht zu schwach auf der Brust sein.

TIP 3: Auch der böseste Imperator muß sich ab und zu im heimischen Ohrensessel vom Kriegsgetümmel erholen. Nutzen Sie es also schamlos aus, wenn Ihr dunkles Oberhaupt auf dem imperialen Hauptplaneten Coruscant verweilt – alle Ihre imperialen Einheiten erhalten dann nämlich einen hilfreichen »Leadership Bonus«.

Redline Racer

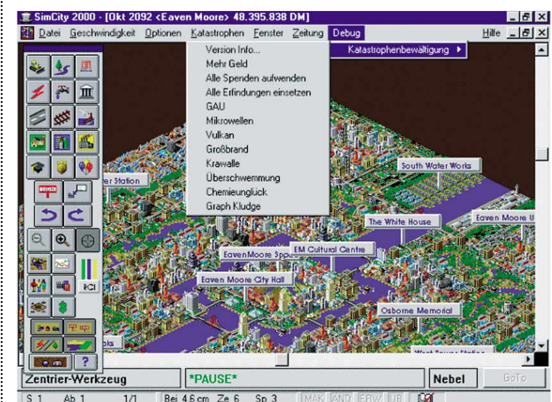
Eine kleine Erweiterung zu »Harley« Galuschkas allgemeinen Tips aus der letzten Ausgabe: Wenn Sie zum Anfang der Motorrad-Raserei aufgefordert werden, Ihren Namen einzugeben, behaupten Sie einfach frech, er sei »ABODE«. Schon stehen Ihnen sämtliche heißen Öfen zur Verfügung, außerdem dürfen Sie alle abgefahrenen Strecken des PS-Programms unsicher machen. So umgehen Sie die schweren Qualifikationsrennen, die sonst nötig wären.

Sensible Soccer – WM Edition

TIP 1: Das Mittelfeld ist beim vorherrschenden Kick-and-Rush-Prinzip ziemlich unwichtig. Die größten Erfolge feierten wir beim Testen deshalb mit einem 4-2-4-System, zumal sich Abwehr- und Angriffsspieler sowieso (falls Not am Mann ist) teilweise Richtung Spielfeldmitte orientieren.

TIP 2: Tore nach der klassischen Vorgehensweise funktionieren nach wie vor: Kicken Sie den Ball entlang der Spielfeldmitte bis zu Ihrem Mittelstürmer, der bis zur Strafraumgrenze läuft, einen geraden Schuß abfeuert und das Leder mit extrem viel Afterspin unhaltbar in eine der Ecken versenkt.

TIP 3: Eine vielversprechende Möglichkeit sind Eckbälle. Wählen Sie eine Formation, bei der möglichst viele Ihrer Spieler um den Elfmeterpunkt versammelt sind, und plazieren Sie den Ball mit Schnitt weg vom Torhüter genau in diese Richtung.



Sim City 2000: Für Elvis-Fans besonders interessant: Mit »Priscilla« rufen Sie das zusätzliche, versteckte Menü auf.

Sim City 2000

Nochmal Städtebauen, diesmal klassisch: Die Zeit bis zum Erscheinen von Maxis Sim City 3000 vertreiben sich die wartende Fan-Gemeinde mit ausgiebigem Testen des Vorgängers auf seine Cheat-Tauglichkeit. So auch Stefan Klein und Tobias Hauff aus Neumarkt/Opf, die einen Cheat gegen die zerstörerischen Umwelt-Desaster gefunden haben. Geben Sie den Namen »PRISCILLA« ein, während Sie an Ihrer Metropole werkeln, und am oberen

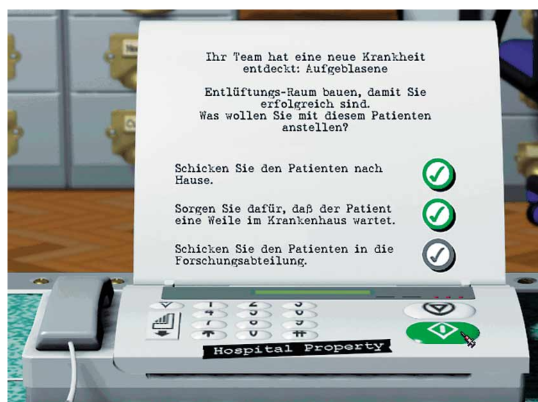
Bildschirmrand erscheint ein weiteres, sehr brauchbares Menü mit Funktionen zur Katastrophenbewältigung.

Spec Ops: Ranger Assault

Sie verrichten das aufreibende Kriegshandwerk mehr als motiviert und draufgängerisch und haben trotzdem noch nicht alle Szenarien der Ranger-Rangelei zu Gesicht bekommen? Entfernen Sie doch einfach die Datei SAVEDATA.TXT aus dem SPECOPS-Verzeichnis, um sämtliche Special Operations direkt anwählen zu können. Vergessen Sie aber keinesfalls , eine Sicherungskopie der Datei anzulegen, bevor Sie dafür sorgen, daß gemeine Drogenbarone und durchgedrehte Ex-Generäle arbeitslos werden. Wir wünschen gute Jagd!

Theme Hospital

Bullfrogs Drama um Quacksalber, Qualen und Quarantäne ist zwar schon leicht angegraut, zieht aber trotzdem noch viele Hobby-Chirurgen in seinen Bann, wie zahllose Leserzuschriften beweisen. Der rauhe Hospital-Alltag wird durch folgenden Trick etwas geruhsamer: Basteln Sie zunächst an Ihrer Grundausstattung, und warten Sie, bis irgendeine Nachricht eintrifft – beispielsweise die Entdeckung einer neuen Krankheit. Mit der Maus tippen Sie nun auf dem Faxgerät am unteren Bildschirmrand die Zahlenreihe »24328« ein und bestätigen mit der grünen Faxtaste, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Kehren Sie ins Spiel zurück, und rufen Sie dort die verschiedenen Schummel-Tricks durch die Tastenkombinationen aus unserer Tabelle auf.



Theme Hospital: Nicht nur zum Faxenmachen geeignet.

Tastenkombination	Wirkung
»Shift« + c	10.000 $ extra auf Ihrem Konto
»Strg« + c	Ihre Gelehrten schließen erfolgreich die komplette Forschung ab
»Strg« + m	Sprung zum Monatsende
»Strg« + z	Sprung zum Jahresende
»Strg« + »Shift« + c	Alle Gegenstände und Räume stehen zu Ihrer Verfügung

X-Com Interceptor

TIP 1: Positionieren Sie einen Ring aus Sonden um Ihre Basis. Kaufen Sie die Dinger auf Vorrat: Nach einem Monat im All sind die Batterien bereits verbraucht, und die Sonde muß durch eine neue ersetzt werden.

TIP 2: Erforschen Sie als erstes den Elerium-Ersatzstoff. Verschwenden Sie keine Kapazitäten auf verbesserte Laser – die werden relativ bald durch erbeutete Plasma-Kanonen ersetzt.

TIP 3: Lassen Sie in den Action-Sequenzen immer den PC die erfahrensten Piloten fliegen. Ihre persönlichen Flugkünste verbessern stattdessen die Bilanz der Anfänger.


X-Com Interceptor: Ihre erste Anschaffung sollte ein vierter Hangar sein.

TIP 4: Ihr Budget reicht hinten und vorne nicht aus: Verkaufen Sie deshalb ständig alles Alien-Equipment, das im Moment nicht benötigt wird (bis auf ein Forschungsexemplar).

TIP 5: Wenn Ihre Leute eine außerirdische Nachricht abfangen, sollten Sie die sofort entschlüsseln lassen. Andere momentan laufenden Forschungen müssen notfalls abgebrochen werden.

TIP 6: Nach einigen Monaten erhalten Sie einen Hinweis, daß sich die fremden Fieslinge besonders auf ein Sternensystem konzentrieren. Postieren Sie rund um diesen Planeten einen Haufen Aufklärungssonden – vermutlich finden Sie eine Alien-Basis.

TIP 7: Geben Sie bereits in der ersten Woche einen weiteren Hangar und neue Mannschaftsquartiere in Auftrag. Wenn die Anbauten nach einigen Wochen fertiggestellt sind, kaufen Sie Ihr viertes Interceptor-Schiff.

TIP 8: Schicken Sie immer eine Staffel Abfangjäger los, wenn die Aliens eine Konzern-Basis angreifen: Diese Einsätze bringen am meisten Punkte. MD

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de



Mehrspieler-Mekka

StarCraft Multiplayer-Tips

Wollen Sie gegen die Profis im Battle.net antreten oder ein Match gegen Ihren Lieblingsfeind wagen? Mit unseren Taktiken und viel Übung bleiben Sie siegreich.

Die endlosen Schlachten der tapferen GameStar-Strategen im Internet und im Redaktionsnetzwerk haben sich für Sie ausgezahlt. Feldherren aller drei Rassen finden auf den nächsten Seiten Taktiken speziell für ihr Lieblingsvolk.

Allgemeine Tips

RICHTIG *aufbauen*

TIP 1: Falls Sie keine spezielle Strategie planen, bauen Sie anfangs immer so: Die ersten vier Arbeiter ernten Mineralien ab. Zwei weitere werden erschaffen, die ebenfalls Kristalle einsammeln. Das siebte WBF errichtet eine Versorgungseinheit (Depot, Pylon oder Overlord). Nachdem Sie zwei weitere Arbeiter in Auftrag gegeben haben, ist es Zeit für eine Truppen-Fabrik. Dann folgen einige Kämpfer, weitere Arbeiter und noch eine Versorgungseinheit. Erst danach sollten Sie anfangen, Vespingas zu fördern. Wenn Sie einen Überraschungsangriff fürchten, verzichten Sie eine Weile auf das Vespin und bilden stattdessen noch mehr Soldaten aus.

KORREKTE *Steuerung*

TIP 2: Steuern Sie Ihre Einheiten richtig – es ist bei StarCraft sehr riskant, einfach Truppenmassen in die feindliche Basis zu schicken und das Beste zu hoffen. Beobachten Sie Ihre Krieger im Kampf, und ziehen Sie verwundete Einheiten ständig hinter die anderen zurück. Eine gute Methode ist es, Gruppen zu erstellen und ihnen mit »Strg + Zahl« Nummern zu geben. Auch Gebäude, die ständig benötigt werden (wie Kasernen) können Shortcuts erhalten. Profis gewöhnen sich schnell ein einheitliches System wie dieses an: Nahkämpfer immer auf »1«, Flieger immer auf »2« und die Fabrik auf der »3«. Benutzen Sie niemals den Rechtsklick zum Angriff. Es ist in jedem Fall besser, den Einheiten mit dem Angriffsbefehl (»A«) ein Ziel hinter den Gegnern zuzuweisen. Auf diese Art fächern Bodentruppen beispielsweise richtig aus und umzingeln die Feinde.

AUFKLÄRUNG *betreiben*

TIP 3: Klären Sie immer die Karte auf, so früh es geht. Verwenden Sie dazu Ihre erste neu produzierte Kampfeinheit; Zerg-Generäle schicken gleich den mitgelieferten Overlord los. Verlassen Sie sich nicht auf das, was Sie einmal erkundet haben: Lassen Sie weiter einzelne Einheiten zwischen Ihrer Basis und den feindlichen Stellungen Patrouille laufen.

GREIFEN *Sie* AN

TIP 4: Angriff ist die beste Verteidigung. Auch wenn Sie bei Ihren Angriffen nicht mehr Schaden anrichten, als Sie selbst hinnehmen: Sie haben die Initiative und kontrollieren somit die Karte, während der Gegner durch Ihre Attacken in seiner Stellung eingesperrt wird. Es hat wenig Sinn, sich in der eigenen Basis einzugraben – alle drei Rassen haben Einheiten, die Befestigungen aus der Ferne zerstören.

Truppen KONZENTRIEREN

TIP 5: Mischen Sie Ihre Einheiten nicht. Falls Sie beispielsweise Belagerungspanzer mit Marines kombinieren wollen, um gegen Luft- und Bodenattacken gewappnet zu sein: Gruppieren Sie die Truppen säuberlich zu zwei Linien oder Blocks hintereinander. So können Ihre Kämpfer einfacher eingesetzt werden und ihr Feuer besser konzentrieren. Wählen Sie Ihre Jungs immer per Doppelklick (selektiert alle Einheiten eines Truppentyps) aus.



TIP 5: Die Panzer haben sich ordentlich hinter den Space-Marines aufgereiht.

GEBÄUDE *demolieren*

TIP 6: Falls Sie einen Überraschungsangriff durchführen, sollten Sie nicht die Arbeiter attackieren, die sich Ihrem Zugriff durch Flucht entziehen können. Ihre Truppen zerstören statt dessen besser die zur Truppenproduktion notwendigen Gebäude, wie Kasernen, Schößlinge oder Warpknoten. GUN

Die Abwehrspieler

Multiplayer-Taktiken



Terraner

In zahlreichen, spannenden Online-Feldzügen haben wir die besten StarCraft-Multiplayer-Taktiken für Sie herausgefunden. Neben der eigentlichen Strategie erfahren Sie jeweils, gegen welche Taktik oder Einheit sie besonders erfolgreich ist (»Wirkt speziell gegen«), und wie die »Mögliche Abwehr« aussieht. So können Sie gezielt die Lieblingstaktiken Ihrer Kontrahenten aushebeln.

Defensivtaktik gegen Zerg und Protoss

T#1: Die Panzer-Bestrahlung

Wirkt speziell gegen Z#5

Mögliche Abwehr: Fernkämpfer

Falls Ihre Belagerungspanzer von Zerg-Nahkämpfern (Zerglings, Ultralisken) attackiert werden, wendet Ihr Forschungsschiff die »Bestrahlung« auf das eigene Fahrzeug an. Der Stahlkoloß ist dagegen immun, während die nahen Gegner verletzt werden. Gegen die Schilde der Protoss wirken die Strahlen allerdings nicht: Geben Sie angreifenden Berserkern lieber eine Kostprobe der »EMP-Schockwelle«.

Defensivtaktik gegen Zerg

T#2: Arbeiterkampf

Wirkt speziell gegen Z#4

Mögliche Abwehr: Sehr schnell angreifen

Gegen einen sehr frühen Zergling-Sturmangriff (in den ersten fünf Minuten) haben Ihre tapferen Terraner kaum eine Chance. Die bescheidenen Kampffähigkeiten der WBFs werden allerdings häufig übersehen. Wenn Sie also angegriffen werden, warten Sie, bis die Zerglings alle auf Gebäude einschlagen und greifen dann mit den Arbeitern an. Mit ein wenig Glück können Sie so Ihre Haut retten.



In der Überzahl können die terranischen Arbeiter den kleinen Zerglings durchaus das Wasser reichen.

Defensivtaktik gegen Protoss

T#3: Berserker-Braten

Wirkt speziell gegen P#5

Mögliche Abwehr: Flieger bauen

Ein starker Berserker-Angriff ist sehr gefährlich für Terraner, da die Protoss-Krieger relativ schnell Bunker zerlegen. Die effektivste Abwehr dagegen sind Feuerfresser. Spionieren Sie die feindliche Basis aus: Falls der Protoss-Spieler mehr als einen Warpknoten hat und fast keine Dragoner zu sehen sind, plant er vermutlich einen Berserker-Angriff. Bauen Sie so viele Feuerfresser, wie Sie nur können. Wenn eine Reihe Bunker mit Flammenwerfern darin Ihre Basis sichert, dürfte Ihnen der Sieg kaum noch zu nehmen sein. Die Protoss-Nahkämpfer werden bei der Attacke auf die Betonkästen schwere Verluste erleiden – starten Sie sofort einen Gegenangriff.

Defensivtaktik gegen Protoss

T#4: Terranischer Trägertod

Wirkt speziell gegen P#3

Mögliche Abwehr: Schnell Geister töten

Protoss werden mit zunehmender Spieldauer sehr stark, wenn sie genügend Ressourcen für eine große Trägerflotte aufbringen können. Dagegen hilft nur die Träger-Falle: Tarnen Sie vier Geister und stecken Sie die Agenten in einen Bunker. Sobald eine Gruppe Träger angreift, springen die Geister einzeln heraus und beschießen die Protoss-Schiffe mit der Stopper-Munition. Wenn Sie schnell genug sind, sollte es Ihnen gelingen, acht Träger auf diese Weise zu fesseln. Jetzt stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen: Ein überlebender Geist ruft schnell einen mächtigen Atomschlag, oder Goliaths holen die hilflosen Feinde vom Himmel. Falls ein Forschungsschiff vorher die Schilde der Riesenschiffe mit der »EMP Schockwelle« ausschaltet, kann sogar eine Horde Marines mit den fliegenden Festungen fertig werden. Ohne große eigene Verluste werden Sie so dem Protoss-Spieler einen schweren Schlag versetzen.

Defensivtaktik gegen alle

T#5: Bäumchen wechsel dich

Wirkt speziell gegen Überraschungsangriffe

Mögliche Abwehr: Ständige Aufklärung

Die meisten Terraner ignorieren die Mobilität ihner Anlagen. Oft klärt der Gegner Ihre Basis nur einmal auf und verläßt sich fortan auf die Information. Wenn Sie nun unter dem Schutz des »Fog of War« Ihre Gebäude verlegen, können feindliche Offensiven ins Leere gehen, da Gegenspieler oft ihren Angriffsbefehl auf eines Ihrer wichtigen Bauwerke geben.

Defensiv- und Aufklärungstaktik gegen alle

T#6: Minen machen munter

Wirkt speziell gegen Überraschungsangriffe

Mögliche Abwehr: **Z#7**

Die Spinnenminen können einen gegnerischen Angriff stark behindern. Zusätzlich dienen sie zur Aufklärung, da Sie alles sehen, was auch die Mine sieht. Fahren Sie mit den Adlern auf der Karte herum, und legen Sie einzelne Minen vor die verschiedenen Rohstoffvorkommen – so sind Sie über die Expansion der Gegner immer informiert. Ganze Minenfelder sollten den Zugang zu Ihrer Basis abriegeln.



Dank Minenfeld ist hier kein Durchkommen mehr.

Angriffstaktik gegen alle

T#7: Feuerfresser-Rush

Wirkt speziell gegen **P#5**

Mögliche Abwehr: **Z#4, P#5**

Im Gegensatz zu den anderen Rassen eignen sich die Terraner weniger für einen frühen »Alles oder nichts«-Angriff. Sobald Sie allerdings eine Akademie gebaut haben, können Sie mit Feuerfressern sehr wirksame Massenoffensiven starten. Die ideale Baureihenfolge, die Sie dafür von Beginn an einhalten sollten, ist diese: 3 WBFs, Kaserne, WBF, Depot, 3 Marines, WBF, Raffinerie, Marine, Depot, 2 WBFs, Akademie, viele Feuerfresser und weitere WBFs. Sobald Sie mindestens zwölf Feuerfresser aufstellen können, sollten Sie mit allen Truppen angreifen.



Der 12er-Trupp Feuerfresser wird von den Marines gedeckt.

Angriffstaktik gegen alle

T#8: Adler-Attacke

Wirkt speziell gegen Arbeiter

Mögliche Abwehr: **Z#1**

Ihre Adler-Bikes sind eine vernichtende Waffe gegen feindliche Arbeiter. Erforschen Sie das Geschwindigkeits-Upgrade und fahren Sie in die gegnerische Basis. Die schnellen Adler passieren die Verteidigungsanlagen fast ohne Verluste. Schießen Sie nur auf Arbeiter: Ehe der Feind merkt, was los ist, haben Sie schon schweren Schaden angerichtet.



Eine Adler-Attacke erledigt die wehrlosen Arbeiter-Sonden.

Angriffstaktik gegen Protoss

T#9: Basis-Zerbröseler

Wirkt speziell gegen Gebäude

Mögliche Abwehr: Explorer abfangen

Wenn Sie einen Nuklearschlag gegen eine Protossbasis planen, schalten Sie zuerst mit dem EMP-Strahl des Explorers die Schilde der Gebäude aus: So vervielfältigen Sie die Wirkung. Nur der Nexus kann ohne Schilde einen direkten Atomraketen-Treffer (600 Punkte Schaden auf das Hauptziel) überleben; alle anderen Gebäude werden zerstört.

Angriffstaktik gegen alle

T#10:Formationstanz

Wirkt speziell gegen Luftangriffe

Mögliche Abwehr: **Z#8**

Bauen Sie für jeden Belagerungspanzer einen Goliath als Eskorte, damit Sie gegen Luftangriffe nicht wehrlos sind. Die Mechs werden bei einem Angriff in die erste Reihe gestellt; die weitreichenden Waffen der Arclite-Panzer feuern von hinten auf die Gegner. Geben Sie Ihren Goliaths den »Position halten«-Befehl, damit sich die Formation nicht dauernd auflöst. Ohne dieses Kommando preschen ständig einzelne Goliaths vor und geraten ins Feindfeuer.



Geschützt von den Goliaths feuern die Panzer auf die Protoss.

Angriff ist die beste Verteidigung

Multiplayer-Taktiken Zerg



Zehn Zerg-Taktiken von Profis: Lesen Sie, wann welche Strategie Erfolg bringt, welche anderen Taktiken sie aushebelt und wie Sie sich selbst dagegen schützen können.

Defensivtaktik gegen alle

Z#1: Untergrundkämpfer 1

Wirkt speziell gegen **T#8**

Mögliche Abwehr: Detektoren

Falls überraschend Feinde in Ihre Basis eindringen, vergraben Sie rasch alle Drohnen, damit die fast wehrlosen Arbeiter nicht vernichtet werden. Auch Krieger, die Sie gerade nicht benötigen, sollten sich einbuddeln: Solange der Gegner nicht mit Detektoren aufklärt, wird er Ihre wahre Stärke unterschätzen. Zusätzlich sind vergrabene Hydralisken eine unliebsame Überraschung, falls Ihr sorgloser Kontrahent nicht mit Luftabwehr gerechnet hat.

Defensivtaktik gegen Protoss

Z#2: Enttarner

Wirkt speziell gegen **P#3, P#4, P#6**

Mögliche Abwehr: Königinnen töten

Bei Großangriffen von Protoss-Trägern können Sie relativ sicher sein, daß einige der angreifenden Einheiten Halluzinationen sind, die nur Gegenfeuer ablenken sollen. Der »Einfangen«-Spruch der Königin deckt sie aber auf. Auch unter einem Arbiter versammelte Einheiten und Beobachter werden damit enttarnt. Solange die Gegner von dem grünen Schleim bedeckt sind, bleiben sie sichtbar und bewegen sich langsamer. Nun stürzen sich Ihre tötlichen Terrors auf die Feinde. Natürlich können Sie den Spruch auch gegen terranische Raumjäger anwenden.

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#3: Panzerknacker

Wirkt speziell gegen Abwehrstellungen

Mögliche Abwehr: Luftabwehr

Wenn die gegnerische Basis schwer mit Panzern, Bunkern und Türmen gesichert ist: Lassen Sie einige Vergifter aufmarschieren, und wenden Sie einige Male das »Blutbad« auf Gebäude und Truppen an. Ein nachfolgender Mutaliskenangriff macht dank seiner Streugeschosse kurzen Prozeß mit den angeschlagenen Feinden und Bauwerken.

Angriffstaktik gegen alle

Z#4: Zergling-Sturm

Wirkt speziell gegen **T#7, Z#4, P#5**

Mögliche Abwehr: **T#2, Z#4, P#5**

So funktioniert der berüchtigte Zergling-Rush: Geben Sie mit Ihren ersten 50 Mineralien eine Drohne in Auftrag. Es geht dabei um Sekunden, also nutzen Sie die Tastatursteuerung: Linksklick auf die Brutstätte, erst »L« und dann »D« drücken. Die anderen vier Arbeiter bauen an unterschiedlichen Mineralienbrocken Kristalle ab. Die neugeborene Drohne macht ebenfalls den Mineralienabbau zu ihrer Lebensaufgabe. Warten Sie dann ab, bis Sie 150 Kristalle haben. Der Arbeiter, der das 150. Mineral gebracht hat, mutiert nun zu einem Brutschleimpool. Geben Sie derweil zwei weitere Drohnen zum Mineralienabbau in Auftrag. Warten Sie kurz ab, und züchten Sie sechs Zerglings, sobald der Pool fertig ist. Während die kleinen Biester schlüpfen, kaufen Sie Ihren zweiten Overlord. Die fertigen Zerglings greifen sofort die gegnerische Basis an. Eliminieren Sie zuerst die feindlichen Kampfeinheiten, danach kümmern sich die Zerglings um die Arbeiter Ihres Kontrahenten. Derweil erschaffen Sie in Ihrer Basis zwölf neue Zerglings und schicken die Bestien los. Diese Welle wird Ihren Gegner bereits aus dem Spiel werfen, wenn Sie schnell genug waren.



Das sichere Ende dieser Arbeiter ist gekommen.

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#5: Bunkerbrecher

Wirkt speziell gegen Bunker und Panzer

Mögliche Abwehr: **T#1**

So brechen Sie starke Bunkerstellungen auf: Ein Vergifter zaubert den »Dunklen Schwarm« auf den Bunker, dann folgt eine Attacke mit Zerglings. Da die Fernwaffen der Verteidiger nicht durch die Wolke schießen können, sind Ihre kleinen Monster in diesem Kampf die sicheren Sieger. Die gleiche Strategie eignet sich auch hervorragend gegen die mächtigen terranische Belagerungspanzer.



Die Marines im Bunker müssen tatenlos zusehen, wie die Zerglings ihren Unterstand angreifen.

Angriffstaktik gegen Zerg

Z#6: Overlord-Mord

Wirkt speziell gegen Overlords

Mögliche Abwehr: Overlords verteilen

Üblicherweise »parken« menschliche Zerg-Spieler ihre zahlreichen Overlords am Rande ihrer Basis oder geballt in einer Ecke der Karte. Produzieren Sie zwei große Gruppen Terrors, und vernichten Sie die langsamen Kreaturen. Das wirft den Gegner weit zurück, da er für eine Weile keine neuen Truppen mehr produzieren kann.



Den flinken Terrors können Overlords nicht entfliehen.

Angriffstaktik gegen Terraner

Z#7: Minenräum-Kommando

Wirkt speziell gegen **T#6**

Mögliche Abwehr: keine

Ein Overlord und ein Mutalisk bilden ein gutes Team, um die Karte von den lästigen Spinnenminen der Terraner zu säubern: Der eine entdeckt sie, und der andere schießt sie ab. Da Ihre beiden Kreaturen fliegen, sind sie vor den gefährlichen Sprengkörpern sicher.

Angriffstaktik gegen alle

Z#8: Untergrundkämpfer 2

Wirkt speziell gegen **T#10**

Mögliche Abwehr: Aufklärung per Satellit

Vergraben Sie eine Angriffsgruppe Hydralisken nahe der feindlichen Basis. Zusätzlich werden einige Zerglings verbuddelt – und zwar näher zum Feind als die Hydralisken. Wenn die Gegner ausrücken, um Ihr Hauptquartier zu attackieren, warten Sie, bis sie genau über Ihren Truppen sind. Dann brechen die Zerglings aus der Erde und greifen an. Sobald die kleinen Fieslinge im Nahkampf sind, attackieren die Hydralisken, die dadurch einige »Freischüsse« bekommen. Eine Variante: Falls Ihre Verteidigung stark genug ist, um den Angriff abzuwehren, lassen Sie die Angreifer vorbeiziehen und attackieren das unverteidigte Lager mit den vergrabenen Einheiten.



Die Marines ahnen nichts von der drohenden Gefahr.

Angriffstaktik gegen Terraner und Protoss

Z#9: Der dunkle Himmel

Wirkt speziell gegen Verteidigungsanlagen

Mögliche Abwehr: sehr starke Flieger

Die schrecklichen Wächter sind die mächtigste Waffe gegen Bodentruppen und stark gesicherte Baseingänge. Erschaffen Sie einen Schwarm von zwölf Wächtern. Ideale Mutationskandidaten sind verwundete Mutalisken, da die Wächter immer mit vollen Hitpoints starten. Die mächtigen Kreaturen eskortieren Sie mit einer gleichgroßen Gruppe Terrors sowie einigen Mutalisken. Dann greifen Sie an: Weil die Reichweite der Wächter größer als die jeder feindlichen Luftabwehr ist, sind die Gegner geliefert, falls sie keine Flieger haben. Sobald Ihr Kontrahent Flugeinheiten zur Hilfe holt, zerstören Sie die Feindflieger mit den Terrors und Mutalisken. Vergessen Sie nicht, zwei bis drei Overlords mitzunehmen, um sich gegen getarnte Einheiten wehren zu können.

Aufklärungstaktik gegen alle

Z#10: Parasiten-Plage

Wirkt speziell gegen Fog of War

Mögliche Abwehr: Königinnen abfangen

Wenn Ihr Gegner in einem seiner Arbeiter einen Parasiten entdeckt, wird er ihn wahrscheinlich opfern. Setzen Sie die Tierchen also bevorzugt in starke Einheiten (wie Behemoths oder Templer), die der Feind nur ungern verlieren würde. Auch die neutralen »Critter« können mit einem Parasiten wertvolle Aufklärer werden, da die Gegenseite sie meist ignoriert.

Klasse statt Masse

Multiplayer-Taktiken Protoss



Neun Profi-Strategien für erfolgreiche Protoss-Generäle. Wir sagen Ihnen, in welchen Situationen sie besonders gut wirken, und was die besten Abwehrmöglichkeiten sind.

Aufklärungstaktik gegen alle

P#1: Spione im Schafspelz

Wirkt speziell gegen **T#6**

Mögliche Abwehr: Critter töten

Verwenden Sie die neutralen Einheiten (Bestien) zum Aufklären des feindlichen Einflußgebiets: Eine Halluzination erschafft zwei »Critters« unter Ihrer Kontrolle, die völlig unverdächtig aussehen. Vermutlich macht sich Ihr Gegner nicht die Mühe, die harmlosen kleinen Viecher zu erledigen. Falls Sie allerdings zu nahe an feindliche Patrouillen geraten, werden die automatisch das Feuer eröffnen.



Zwei Critter-Spione in unverdächtiger Gesellschaft.

Defensivtaktik gegen Zerg

P#2: Hydralisken-Stopp

Wirkt speziell gegen Hydralisken

Mögliche Abwehr: Kleinere Gruppen bilden

Sollte Ihre Aufklärung ergeben, daß Ihr übler Zerg-Gegenspieler einen Bodenangriff mit Massen von Hydralisken plant, bauen Sie zwei bis drei Räuber. Der maximale Schaden der Scarabs sollte auf 125 aufgerüstet werden. Die Raupenroboter bilden eine zweite Reihe hinter einigen Berserkern. Wenn die Hydralisken angreifen, lassen Sie die Räuber immer in die Mitte der feindlichen Truppenmassen feuern – so verursachen sie den meisten Schaden. Der »Psi-Sturm« eines Templers erfüllt den gleichen Zweck.

Angriffstaktik gegen Zerg

P#3: Bodyguards

Wirkt speziell gegen Terrors

Mögliche Abwehr: **Z#2**

Sie wollen mit Trägern angreifen, fürchten sich aber vor den gräßlichen Terrors? Eskortieren Sie die Großkampfschiffe mit je zwei Scouts. Zusätzlich fliegen zwei bis vier Träger-Halluzinationen (mit Templern herbeizaubern) voraus. Geben Sie den Jägern kurz vor der feindlichen Basis den »Position halten«-Befehl und locken Sie mit den falschen Trägern die Terrors an. Sobald die lebenden Bomben auftauchen, ziehen sich die Träger zu den Scouts zurück. Die meisten Zerg-Schrecken sterben dann im Sperrfeuer der Protoss-Flieger.



Eine gewaltige Protoss-Offensive steht bevor.

Angriffstaktik gegen alle

P#4: Optische Täuschung 1

Wirkt speziell gegen Luftabwehr

Mögliche Abwehr: **Z#2**

Erschaffen Sie zwei Träger-Halluzinationen. Die Trugbilder fliegen dann mit einer Eskorte von echten Scouts zu den Gegnern. Die Feinde werden bevorzugt auf die Träger schießen, während die Jäger munter Schaden anrichten. Fliehen Sie, sobald die Träger-Illusionen zerstört sind. Falls Sie Ihren Fliegern das Geschwindigkeits-Upgrade spendiert haben, wird niemand die flinken Fighter einholen können.

Angriffstaktik gegen alle

P#5: Berserker-Sturm

Wirkt speziell gegen
T#7, Z#4, P#5, P#7

Mögliche Abwehr:
T#7, Z#4, P#5

Schicken Sie die ersten vier Arbeiter zum Rohstoffabbau, und erschaffen Sie sofort eine fünfte Sonde, die ebenfalls Kristalle erntet. Sobald 150 Mineralien zusammen sind, beamt eine Sonde einen Warpknoten her. Während das Gebäude materialisiert, produzieren Sie zwei neue Arbeiter. Sobald der Warpknoten fertig ist, beginnt die Berserker-Produktion. Nach dem ersten Krieger benötigen Sie einen weiteren Pylon. Stellen Sie weiterhin abwechselnd Berserker und Sonden her. Danach folgt ein zweiter Warpknoten. Sobald Sie sechs Berserker haben, starten Sie Ihren ersten Angriff. Produzieren Sie derweil weiter Truppen, die ebenfalls attackieren, wenn wieder eine Sechsergruppe vollständig ist.


Schalten Sie als erstes die Kaserne aus.

Angriffstaktik gegen alle

P#6:Optische Täuschung 2

Umgeht Basis-Verteidiger

Mögliche Abwehr:
Z#2

Lassen Sie einen Templer zwei Arbiter-Halluzinationen herbeizaubern, bevor Sie eine Offensive starten. Die falschen Arbiter schweben dann zu der Seite der gegnerischen Stellung, an der Sie nicht angreifen wollen. Die Feinde werden mit einem Großangriff rechnen (da unter den Arbitern eine Menge Truppen versteckt sein könnten) und alle Verteidiger dorthin ziehen. Das macht den Weg für Ihren folgenden Hauptangriff frei.


Die Phantom-Arbiter locken die Verteidiger an.

Angriffstaktik gegen alle

P#7: Offensive Kanonen

Wirkt speziell gegen Arbeiter

Mögliche Abwehr:
P#5

Erschaffen Sie zum Start des Spiels acht Sonden, die Mineralien abbauen. Errichten Sie keinen Warpknoten, sondern eine Schmiede. Nun wird eine Sonde ausgeschickt, die feindliche Ansiedlungen sucht. Bauen Sie in unmittelbarer Nähe der gegnerischen Gebäude um einen Pylon herum drei Kanonen. Eine weitere solche Stellung wird danach in Reichweite der ersten in Schußdistanz zur Basis errichtet. Die Photonengeschütze sollten alle Berserker-Angriffe abwehren können. Machen Sie weiter, bis die Arbeiter des Gegners in das Schußfeld Ihrer Kanonen geraten. Sobald der Gegner Sonden verliert, gerät sein Nachschub ins Stocken. Eine Variante hierzu: Bauen Sie normal auf. Ihre Aufklärer suchen nach erhöhtem Gelände nahe bei feindlichen Rohstoffvorkommen. Eine dorthin geschmuggelte Arbeiter-Sonde baut dann schnell einen Pylon und drei Kanonen im Rücken des Feindes auf.


Gut plazierte Kanonen stören feindliche Arbeiter.

Angriffstaktik gegen alle

P#8:Teleport-Offensive

Wirkt speziell gegen Arbeiter

Mögliche Abwehr: Arbiter abfangen

Wenn der Eingang zur feindlichen Basis zu stark gesichert ist, gehen Sie folgendermaßen vor: Ein Arbiter schwebt heimlich, still und leise zum Kristallvorkommen am Rand der Ansiedlung und teleportiert einen Trupp wütender Berserker mitten in die Arbeiter. Ehe sich die Gegner gesammelt haben, haben Ihre heranteleportierten Protoss-Krieger wahrscheinlich schon genügend Schaden angerichtet, um ihre eigenen Verluste mehr als wettzumachen.

Angriffstaktik gegen alle

P#9: Stürmische Zeiten

Wirkt speziell gegen Truppenmassen

Mögliche Abwehr: Flucht

Die meisten Spieler neigen dazu, Truppen auf halber Strecke zur Gegnerbasis zu sammeln. Ihr Templer marschiert zu einem solchen Aufmarschpunkt und zaubert einen »Psi-Sturm« auf die wartenden Einheiten. Falls sie keinen »Position halten«-Befehl bekommen haben, greifen die Gegner jetzt an. Ihr Magier beschwört einen zweiten Sturm direkt vor sich: Wenn die Angreifer sich hindurchbewegen, werden die meisten durch die Psi-Blitze umkommen.

Von Profis für Profis

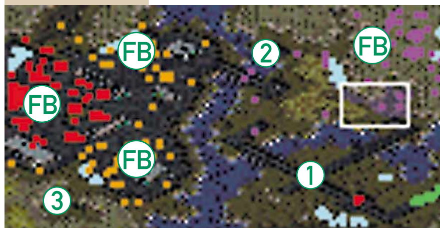
StarCraft: Die Veteranen-Kampagne

Sie haben alle drei Völker zum Sieg geführt und noch immer nicht genug? Mit unseren Tips meistern Sie auch die Veteranen-Missionen.

Bei den Mehrspieler-Karten ist eine 5-Missionen-Kampagne für echte StarCraft-Profis versteckt. Wählen Sie dazu in der Spielauswahl »Eigene Karte« an; im Ordner »Campaign« finden Sie die einzelnen anwählbaren Experten-Szenarios.

Für **LUFT-ABWEHR** *sorgen*

MISSION 1: Errichten Sie Ihre Basis bei (1). Der Gegner greift bevorzugt über die östliche Brücke an; widmen Sie diesem Zugang die meiste Aufmerksamkeit. Die Nordbrücke wird weniger stark bedrängt – hier genügt ein vollbesetzter Bunker. Bauen Sie über die ganze Basis verteilt Raketentürme, um die zahlreichen Mutalisken-Schwärme abzuwehren. Arclite-Panzer mit Belagerungsmodus werden zur Verteidigung dringend gebraucht: Konstruieren Sie daher so schnell wie möglich eine Fabrik. Die violette Zerg-Basis (im Nordwesten) ist schwach verteidigt. Erobern Sie diese Stellung möglichst bald, ehe die Zerg alle Rohstoffe abgebaut haben. Eine Streitmacht von zwölf Marines und 24 Feuerfressern ist dafür ausreichend. Versuchen Sie, im Zuge dieses Angriffs das ganze Territorium bis zur nördlichen Brücke (2) zu befreien, und errichten Sie dort eine neue Verteidigungslinie.



Mission 1: Sichern Sie die Brücken mit Bunkern.

NW-BASIS *angreifen*


Mission 1: Unsere Truppen verteidigen die Nord-Brücke.

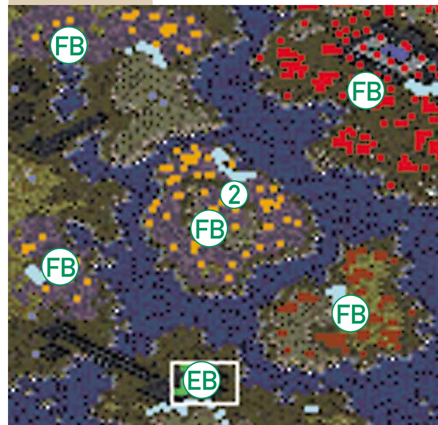
FLIEGER *werden gebraucht*

Stellen Sie jetzt Ihre Truppenproduktion auf Kreuzer und Explorer um. Sobald acht Behemoths mit Yamato-Kanonen fertiggestellt sind, attackieren Sie die Zerg von Süden (3) her. Zerstören Sie alle Schößlinge, um den Aliens die Möglichkeit zur Mutalisken-Produktion zu nehmen. Zerlegen Sie dann die feindlichen Basen Stück für Stück mit den Kreuzern.

Ruhepause

MISSION 2A: Während der ersten zehn Minuten erfolgen keine feindlichen Angriffe, die Sie nicht mit den Anfangseinheiten abwehren könnten. Nutzen Sie die Ruhe vor dem Sturm, um Ihre Wirtschaft in Schwung zu bringen. Sobald der Rohstoffabbau auf Hochtouren läuft, errichten Ihre Arbeiter eine Bunkerstellung an der Brücke (1). Um die Basis wird gleichzeitig ein lückenloser Ring aus Raketentürmen gebaut und das Hauptquartier erhält eine ComSat-Station.

ARBEITER *ausbilden*



Mission 2A: In der Mitte wartet der Zerebrat auf Sie.

Diese Mission ist auf zwei Arten lösbar: Entweder meucheln Sie den Zerebraten oder befreien die gefangenen Protoss. Falls Sie Arcturus' Befehl gehorchen wollen, beginnen Sie jetzt die Serienproduktion von Forschungsschiffen und Kreuzern mit Yamato-Kanonen. Ihr ComSat klärt die Mitte der nördlichen Insel (2) auf, wo pulsierend der Zerebrat sitzt und vermutlich nicht weiß, daß fünf Yamato-Schüsse ihn erledigen können.

KREUZER *bauen*

MATRIX *auf Kreuzer*

Sobald sieben fabrikneue Behemoths auf Ihr Kommando hören, geben Sie mit Explorern allen eine »Verteidigungsmatrix«. Die Kreuzer erhalten den


Mission 2A: Die Protoss werden schwer bewacht.

Angriffsbefehl und fliegen los: Dank der Matrix sollten Sie nicht mehr als zwei Schiffe im Abwehrfeuer verlieren. Sobald der Zerebrat zerstört ist, geht es weiter mit Mission 3A. Sämtliche anderen Gegnerbasen können Sie ignorieren. Falls Ihre Sympathien allerdings den edlen Protoss gelten, ist Ihre Vorgehensweise deutlich anders.

PROTOSS- *Rettung*

Die Gefangenen können Sie mit folgender Methode in den ersten drei Minuten befreien. Schicken Sie den Raumjäger und den Explorer in die Südost-Ecke der Karte. Von dort aus fliegen sie vorsichtig am Rand entlang nach Norden bis zur Küste mit dem Saurierskelett. Dort verpaßt das Forschungsschiff dem Fighter eine »Verteidigungsmatrix«. Der Jäger fliegt allein weiter nach Norden und biegt am Mineralienfeld nach Nordwesten ab: Dort befinden sich die Protoss. Allein das Überfliegen der Gefangenen genügt, und Sie haben die Mission gewonnen. Falls Ihnen das zu schnell geht, können Sie auch versuchen, die Protoss durch einem Großangriff mit Behemoths zu befreien. Attackieren Sie dazu die nordöstliche Basis von Süden her, und zerstören Sie die Raketentürme mit den Yamatos. Falls ein Frachter angeflogen kommt, müssen Sie ihn schnell abschießen oder fliehen. Der Comptergegner bringt gegen jeden großen Angriff Geister in Stellung, die mit ihrer »Stopper-Munition« sofort Ihre Kreuzer lahmlegen. Unterstützen Sie die Offensive mit Marines und Feuerfressern, die ein Frachter nach Norden bringt. Nach Ihrem Sieg folgt automatisch die Mission 2B, bei der Sie den Protoss nochmal helfen können.

FRACHTER *abschießen*

Nach **SÜDEN** *fliegen*

MISSION 2B: Schicken Sie alle Ihre Flugzeuge zwischen den feindlichen Stellungen hindurch nach Südosten. Von dort aus gleiten sie nach (1), wo der erste Gefangene ist. Die Flieger zerlegen zuerst die Raketentürme und machen dann aus der Stasiszelle Kleinholz. Jetzt haben Sie drei neue Einheiten zur Verfügung. Während die Sonden an Ort und Stelle eine Basis aufbauen, schwebt der Arbiter mit den restlichen Fliegern herum und zerstört alle terranischen Gebäude außerhalb der Reichweite der Raketentürme. Der Explorer wendet dabei die »Verteidigungsmatrix« auf den Arbiter an – so wird Ihre einzige sichtbare Einheit fast unzerstörbar. Der Rest Ihrer Armee, bis auf einen Beobachter und sechs Berserker, marschiert nach (2) und fängt dort alle roten Truppen ab, die der südlichen Basis zur Hilfe kom-



Mission 2B: Ihre Männer retten die gefangenen Protoss-Helden vor dem sicheren Tod.

VIOLETTE *Terraner aufhalten*

men wollen. Die Berserker postieren sich bei (3), um die violetten Terraner aufzuhalten. Bauen Sie in Ruhe Ihre Basis aus, und produzieren Sie Scouts und Berserker (mit allen zugehörigen Upgrades). Zerstören Sie nach und nach den Rest der Erdling-Ansiedlung, wobei Ihre Berserker die Türme abreißen und die Flieger sich um die Bodentruppen kümmern.

Mit **SCOUTS** *angreifen*

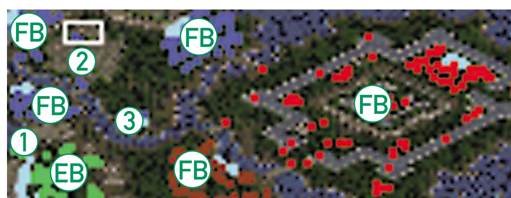
Sobald Sie zehn Scouts Ihr eigen nennen, können Sie den nächsten Gefangenen befreien. Die Jäger und der Explorer versammeln sich unter dem Arbiter und schweben vorsichtig zwischen den feindlichen Stellungen hindurch in die nordöstliche Ecke.

TÜRME *demolieren*

Von dort aus attackieren sie die Geschütztürme bei der Stasiszelle (4) – wenn die demoliert sind, kann der Gegner nur noch den Arbiter sehen. Dieser wird jedoch wieder mit einem Kraftfeld geschützt, wodurch Ihre Luftflotte ohne eigene Verluste die Zelle zerschießen kann. Mit dem befreiten Protoss-Scout fliehen Sie dann zurück in Ihre Basis. Dort sollten mittlerweile 24 frische Berserker auf ihren Einsatz warten: Stellen Sie eine Armee zusammen, und greifen Sie das rote Hauptquartier auf dem Landweg mit allem an, was Sie haben. Sobald das Gefängnis zerstört ist, ist die Mission beendet. Weiter geht es mit 3B.

Bunker **BEMANNEN**

MISSION 3A: Schicken Sie sofort Ihre Leute in die Bunker, um sich verteidigen zu können. Ein Arbeiter errichtet ein zweite Kaserne und weitere Bunker an den Eingängen zu Ihrer Basis. Produzieren Sie Feu-



Mission 3A: Attackieren Sie zuerst die Protoss.

erfresser und Marines. 24 Flammenwerfer und 12 Soldaten bilden eine Streitmacht, die gerade ausreicht, um den Protoss-Vorposten im Norden einzunehmen.

Nach **NORDEN** *wenden*

Greifen Sie mit Ihren Infanteristen an; der Explorer verschießt eine EMP-Rakete auf die Photonengeschütze am Basiseingang. Sobald die Stellung erobert ist, errichten Sie zwei Bunker an der Brücke nach Norden. Stellen Sie jetzt im großen Stil Schlachtschiffe sowie Explorer her und produzieren Sie einige Agenten mit »Stopper-Munition«. Den Tempel (2) verteidigen die Erstgeborenen mit Trägerschiffen:

GEISTER *gegen Träger*

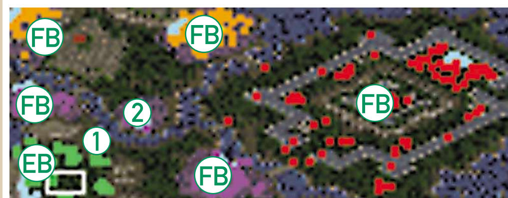
Attackieren Sie mit Behemoths und fesseln Sie die Träger mit den Schüssen der Geister. Sobald das Heiligtum planiert ist, können die Protoss keine neuen Truppen mehr herbeibeamen. Ihre Arbeiter errichten einen neuen Stützpunkt bei (3), den Sie ebenfalls schwer befestigen. Wenn Sie eine Kreuzer-Armada von zwölf Schiffen aufbieten können,

Zuerst gegen **BRAUN**

greifen Sie zuerst die braunen Terraner an. Zerlegen Sie die Raketentürme aus sicherer Entfernung mit den Yamatos, und erledigen Sie danach die wehrlosen Bodentruppen. Nach diesem harterkämpften Sieg dürfen Sie sich mit Fug und Recht als echten StarCraft-Champion bezeichnen.

ULTRALISKEN *abwehren*

MISSION 3B: Alle paar Minuten schicken die Zerg den Torrasque (eine Art Mega-Ultralisk) in Ihre Basis, der alles kurz und klein schlägt. Die Kreatur greift immer das erstbeste Gebäude an, auf das sie trifft: Stellen Sie



Mission 3B: Mit Terranern und Protoss führen Sie den Endkampf.

ihr also einen stabilen Protoss-Warpknoten in den Weg (1). Wenn das Monstrum erst einmal auf das Bauwerk einschlägt, machen sechs Berserker ihm relativ schnell den Garaus.

Kräfte **KOMBINIEREN**

Zusätzlich sollten Sie den Engpass mit allem sichern, was Menschen und Protoss bauen können: Bunker, Photonenkanonen, Raketentürme, Panzer und Räuber. Produzieren Sie Marines mit den Terranern und Berserker mit den Protoss – je zwanzig von beiden erobern für Sie die Zerg-Stellung unmittelbar im Norden.

ROHSTOFFE *erobern*

Ihr nächstes Ziel sind die Rohstoffvorkommen bei (2); für den dortigen Vorposten reichen zwölf Berserker aus. Ihre Forschung muß so weit ausgebaut werden, daß Ihre Leute Trägerschiffe und Templer herstellen können.

Die Groß- **OFFENSIVE**

Ziehen Sie für die Großoffensive gegen die Zerg alle Register der Kriegskunst: Träger gehören unter einen Arbiter, der Arbiter wird mit der »Verteidigungsmatrix« geschützt, Träger-Halluzinationen fliegen voraus, und ein »Psi-Sturm« weicht die Verteidigung auf. Wenn das Insektenvolk erledigt ist, können Sie sich den Erdlingen zuwenden.



Mission 3B: Per Warpknoten stoppen Sie den Torrasque.

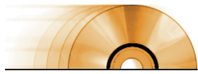
KREUZER *bauen*

Zu der bereits gebauten Trägerflotte stoßen einige Kreuzer, die mit der Yamato-Kanone die Raketentürme ausschalten. Dadurch verlieren die Gegner jede Möglichkeit, die unter einem Arbiter versteckten Schiffe zu enttarnen. Schützen Sie also wie gehabt den Arbiter mit einem Kraftfeld und zerlegen Sie Schezars Basis. Glückwunsch, die Kampagne ist bestanden; leider gibt es keinen Abspann zur Belohnung. GUN

Tips von den Programmierern

Anno 1602

Die besten Spieltaktiken gibt's immer von den Entwicklern persönlich. Wir haben Max Design deshalb besucht und kräftig ausgequetscht.



Auf CD: Exklusives Cheatprogramm

Aufbaufans im Anno-Fieber: Das fröhliche Häuslebauen ist schwer angesagt. Um Ihnen dabei zu helfen, haben Martin und Mick Stenoblock und Diktiergerät eingepackt, um derart bewaffnet ins benachbarte Österreich zu reisen. Die Jagd nach Insider-Tips hat sich gelohnt, denn das sympathische Max-Design-Team rückte massenweise Taktiken heraus. Sogar der Programmcode war für uns nicht tabu: Truppenwerte, Schiffsdaten und andere nützliche Zahlen für florierende Inselwelten gibt's in Hülle und Fülle auf den folgenden Seiten.

Falls Sie Ihrer aufsteigenden Kolonie »illegal« unter die Arme greifen wollen: Auf unserer Cover-CD wartet ein Cheat-Programm, das Sie nur bei GameStar finden. Es ermöglicht Ihnen sogar die Übernahme feindlicher Armaden und ganzer Städte.

Allgemeine Tips

Schneller **ERKUNDEN**

TIP 1: Klicken Sie den »Erkunden«-Button mehrfach an, wenn Ihr Schiff vor einer unerforschten Insel segelt. Dadurch werden die Anbau-, Erz- und Goldvorkommen in Windeseile ausgekundschaftet.

STRASSEN *bauen*

TIP 2: Ersetzen Sie Feldwege schnellstmöglich durch gepflasterte Straßen – vor allem die Hauptverkehrsadern zwischen wichtigen Produktionsstätten. Ihre Karren sind auf dem Kopfsteinpflaster nämlich um 30 Prozent flotter unterwegs und klappern somit im gleichen Zeitraum mehr Gebäude ab. Der gleiche Geschwindigkeitsvorteil gilt auch für Kanoniere; Infanteristen und Musketiere sind auf Pflastersteinen immerhin noch 10 Prozent schneller. Nur Kavallerie schlägt auf Pfaden und Straßen das gleiche Tempo ein.



Tip 2: Auf Straßen sind Sie bis zu 30 Prozent flotter.

Auf **SCHATZSUCHE**

TIP 3: Schätze sind willkommene Finanzspritzen – bei jedem Fund fließen 1.000 Münzen auf Ihr Konto. Die wertvollen Kisten sind meistens am Inselrand versteckt. Wenn Sie die Wahl haben: Bauen Sie lieber dort als in der Mitte eines Eilands.

Nachbarn **HELFEN**

TIP 4: In manchen Szenarios sollen Sie Ihrem Nachbarn unter die Arme greifen, so daß er eine bestimmte Bevölkerungszahl erreicht. Doch was tun, wenn Ihr Schützling keinen Handelsvertrag mit Ihnen abschließen will? Ganz einfach: Schauen Sie sich seine Insel an – meist ist auf den ersten Blick zu sehen, welche Güter er nicht selbst produziert. So deutet das Fehlen von Erzminen auf Mangel an Erz, Eisen und Werkzeugen hin. Wenn Sie die in Ihrem Kontor anbieten, wird der Nachbar nicht lange zögern und Ihr Handelsangebot annehmen. Notfalls bieten Sie die begehrten Waren zu Dumpingpreisen an, bis endlich ein Vertrag zustandekommt.

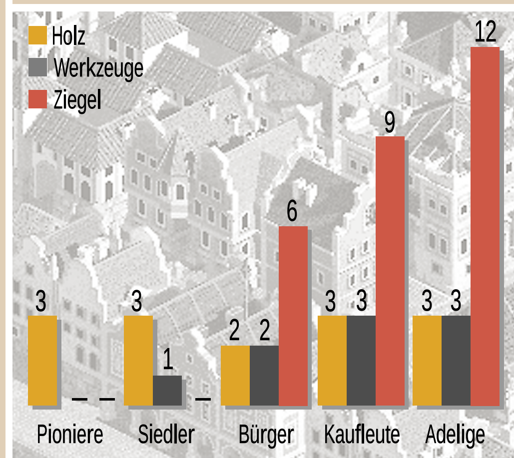
Mangelwaren **ANBIETEN**

Pflege der Untertanen

Genug **BAUMATERIAL** *bereithalten*

TIP 5: Vergessen Sie nicht, daß Ihre Untertanen Baumaterial brauchen, um selbständig bessere Häuser zu errichten und die nächste Zivilisationsstufe zu erreichen. Vor allem in manchen Szenarios können Sie das Ziel nicht erreichen, wenn Sie die Werkzeuge anderweitig verbraten. Unsere Tabelle zeigt, welche Materialien jeweils für ein Haus benötigt werden.

Baustoffe für Wohnhäuser



***PLATZ** für Gebäude reservieren*

TIP 6: Lassen Sie bereits im Aufbaustadium genug Freiraum für öffentliche Bauwerke – die sind meistens größer als die üblichen 2 x 2 Felder. Die rechte Tabelle nennt den Platzbedarf für Bauten, die kleiner oder größer sind. Bei den Burgen wirkt sich die Größe auch auf die Hitpoints aus: Eine kleine steckt 100, eine mittlere 150 und die Festung 220 Trefferpunkte ein.

***HITPOINTS** der Burgen*

*Wieviele **BEWOHNER** faßt ein Haus?*

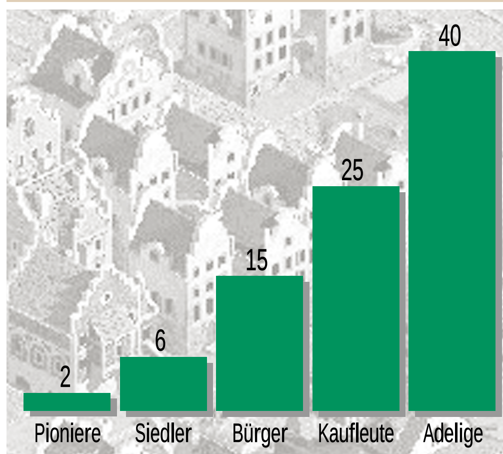
TIP 7: In größere Häuser passen auch mehr Bewohner – logisch. Doch die Unterschiede sind recht kraß: So beherbergt eine Pioniershütte nur zwei Untertanen, während in einer Adelsvilla gleich 40 Bewohner Platz finden. Wenn Sie in einem Szenario beispielsweise 100 Adelige unter Ihre Fittiche nehmen sollen, reichen also drei entsprechende Häuser aus. Für 200 Bürger brauchen Sie hingegen stolze 14 Wohngebäude. Sobald die geforderte Häuserzahl steht, sperren Sie das Baumaterial, um wertvolle Rohstoffe einzusparen.

*Baustoffe **SPAREN***

Platzbedarf

- Badehaus
- Burg, klein
- Burg, mittel
- Denkmal
- Festung
- Galgen
- Hochschule
- Kanonengießerei
- Kapelle
- Kathedrale
- Kirche
- Schloß
- Theater
- Triumphbogen
- Werft, groß
- Werft, klein
- Wirtshaus

So viele Bewohner hat ein Haus



So werden Sie Millionär

*Luxusgüter **VERKAUFEN***

TIP 8: Steuern alleine schaffen noch kein Finanzimperium – schwunghafter Handel muß schon sein. Weiterverarbeitete Waren bringen dabei mehr Geld ein als Rohstoffe, Luxusgüter mehr als Gebrauchsgüter. Mindestens eine Edelware sollten Sie daher anbieten können, um dicke Gewinne einzufahren. Schmuck bringt am meisten ein (bis zu 900 Münzen pro Tonne). Bauen Sie also eine Goldschmiede, die das Edelmetall weiterverarbeitet. Wenn Sie kein Gold haben: Kleidung und Waffen werden ebenfalls sehr gut bezahlt. Passen Sie aber auf, an wen Sie Kriegsgerät verkaufen – sonst werden Sie irgendwann mit Ihren eigenen Waffen geschlagen. Die Tabelle unten zeigt, welche Preise die einzelnen Waren mindestens und höchstens erzielen.



Tip 8: Stellen Sie in einer Goldschmiede Schmuck her – es lohnt sich.

*Hilfe bei **GELDNOT***

TIP 9: Sperren Sie Ihren zufriedenen Untertanen das Baumaterial (im Kontor anklicken). So steigen sie zwar nicht in die nächste Gesellschaftsklasse auf, zahlen aber bereitwillig Wuchersteuern. Ein Beispiel: Wenn Siedler genug Alkohol und Stoffe haben, mangels Baumaterial aber nicht zu Bürgern aufsteigen, sind sie dennoch glücklich und lassen sich mit dem Höchstsatz besteuern – so füllt sich Ihr Kontostand.

Alle Verkaufspreise auf einen Blick

Ware	Niedrigstpreis	Höchstpreis
Korn	1	5
Mehl	2	10
Vieh	2	10
Wolle	7	24
Nahrung	7	26
Holz	8	30
Zucker	8	30
Tabak	10	35
Ziegel	13	45
Kakao	14	50
Stoffe	14	50
Gewürze	17	60
Alkohol	23	80
Erz	26	90
Tabakwaren	29	35
Eisen	38	130
Werkzeuge	41	140
Schwerter	52	180
Kleidung	58	200
Musketen	73	250
Kanonen	146	500
Gold	205	700
Schmuck	263	900

Kleine Warenkunde

Rohstoffe auf Schiffen **LAGERN**

TIP 10: Viele Güter werden gleichzeitig von Bewohnern und Produktionsstätten gebraucht. So fordern Ihre Untertanen für den Häuserbau Holz, das auch die Erzschmieden benötigen. Setzen Sie deshalb ein Schiff als schwimmendes Warenlager ein, in dem Sie Werkzeuge, Eisen, Holz und andere Rohstoffe bunkern, die von mehreren Parteien verlangt werden. Bei Bedarf laden Sie die gesammelten Güter ab, um sie gezielt einem einzelnen Betrieb zuzuführen. Dazu müssen Sie die anderen lediglich vorübergehend stillegen. Das Schiff sollten Sie natürlich im geschützten Hafen lassen oder mit einer Eskorte versehen.

Produktion von **ERZ** *und* **GOLD** *steigern*

TIP 11: Wie wir schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, können Sie bereits erschöpfte Erzvorkommen mit einer tiefen Erzmine weiter ausbeuten (solange das Hammer-Symbol noch über dem Berg rotiert). Die tiefen Erzminen erschöpfen sich übrigens nie. Außerdem wird der Ausstoß deutlich erhöht, wenn Sie mehrere Gold- und tiefe Erzminen in einen großen Berg bauen.



Tip 11: Selbst mit vielen tiefen Minen erschöpfen Erzvorkommen in großen Bergen nie.

KLEINE Warenmengen kaufen

TIP 12: Kaufen Sie wichtige Güter (Werkzeuge!) rechtzeitig und in kleinen Mengen bei neutralen Händlern. Dabei können Sie durchaus einen Preis bieten, der rund zehn Prozent unter dem vorgegebenen liegt – bei Werkzeugen wären das 95 statt 105 Geldstücke. Langsames, stückweises Kaufen ist viel billiger, als wenn Sie alles auf einen Schlag erstehen. Die Ankaufsmenge können Sie im Kontormenü mit dem oberen Schieberegler festlegen.

Der Weg zum Highscore

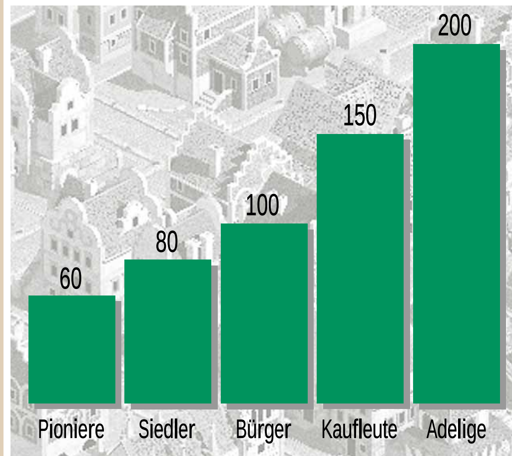
Score **SPEICHERN**

TIP 13: Leider verhindert ein kleiner Bug, daß Sie Ihren Score speichern dürfen – ein Patch auf unserer Cover-CD bügelt den Lapsus aber aus. Sie finden den Patch im Verzeichnis PATCH\ANNO1602.

Punktestand **VERBESSERN**

TIP 14: Je mehr Untertanen Sie haben, desto mehr Punkte gibt's in der Endabrechnung. Dabei werden 100 Adelige (200 Punkte) besser bewertet als 100 Pioniere (60). Wieviele Punkte Sie genau bekommen, zeigt das Diagramm oben rechts.

Punkte pro 100 Einwohner



Die vier **SONDERBAUTEN**

TIP 15: Wenn Sie sich tapfer schlagen, winken einige Belohnungen: So gibt's ein Denkmal, wenn alle Bürger-Untertanen eine halbe Stunde lang zufrieden sind – bei normaler Spielgeschwindigkeit. Während Denkmal und Triumphbogen »nur« Punkte liefern und Ihr Ego aufpolieren, bringen Ihnen Schloß und Kathedrale mehr ein. Sobald eins der beiden Bauwerke steht, steigt die Steuerzufriedenheit für geraume Zeit. Alle Einwohner zahlen bis zu 30 Prozent mehr Abgaben, ohne zu murren. Allerdings müssen Sie Baukosten und -material selbst stellen. Die Tabelle unten zeigt die genauen Werte auf einen Blick.





Tip 15: Schloß und Kathedrale steigern die Zufriedenheit Ihrer Untertanen.

Katastrophenschutz

Bei Katastrophen **SPEICHERN**

TIP 16: Katastrophen können einem die gute Laune gründlich vermiesen, wenn sie die tagelange, liebevolle Kleinarbeit zunichte machen. Kündigen sich also entweder eine verheerende Pest oder ein flächendeckender Großbrand an, speichern Sie sofort Ihr aktuelles Spiel ab, um es wieder zu laden. Nun bleibt das Chaos aus – von Plage und Panik keine Spur.

Die Spezialgebäude

Belohnung	Wirkung	Bedingung	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Geld
Denkmal	bis zu 5.000 Punkte (Punktezahl steigt mit jedem Denkmal)	Bürger (Stufe 3) sind eine halbe Stunde lang zufrieden	–	–	–	–
Triumphbogen	1.500 Punkte	Einen Gegner vernichten	–	–	–	–
Schloß	Sie können kurzfristig bis zu 30% mehr Steuern erheben	1.500 Adelige	15	20	50	5.000
Kathedrale	Sie können kurzfristig bis zu 30% mehr Steuern erheben	2.000 Adelige	25	25	70	7.500

Brennende Häuser **ABREISSEN**

TIP 17: Es brennt, und Ihnen fehlt die Feuerwehr? Keine Panik: Reißen Sie das Haus ab, das in Flammen steht. So breitet sich der Brand nicht aus, und Sie vermeiden eine teure Feuersbrunst.



Tip 17: Brennende Häuser kann man notfalls schnell abreißen.

Was tun bei **DÜRRE?**

TIP 18: Anhaltende Dürreperioden sind besonders unangenehm für Ihr Völkchen, weil dringend benötigte Ernten ausbleiben. Ein kleiner Kniff bringt Sie aber leicht durch solch schwere Zeiten: Suchen Sie sich einen Ihrer Betriebe aus, der nachwachsende Rohstoffe produziert – also Pflanzen, Holz oder Getreide. Nun wählen Sie im Baumenü einen einfachen Feldweg an, und suchen einen Betrieb heraus, bei dem gerade geerntet wird. Über dieser Stelle plazieren (wichtig: nicht bauen!) Sie den Feldweg, während Ihre Mannen emsig den gepflanzten Ertrag einholen. Und siehe da: Die Rohstoff-Einheit geht ganz normal auf Ihr Konto, allerdings läßt sich das betreffende Stück Acker- bzw. Waldboden erneut abernten. Hungersnöte sollten also von nun an kein Kopfzerbrechen mehr bereiten.



Tip 18: Keine Panik bei Dürre!

Eingeborene und Piraten

Eingeborene **SCHONEN**

TIP 19: Lassen Sie die Ureinwohner in Ruhe! Zum einen bieten sie zusätzliche Handelsmöglichkeiten, zum anderen droht ein Fluch, wenn Sie ein Eingeborenendorf vernichten. Die Chance, daß Sie eine Verwünschung abbekommen, steht 50:50. Die Folgen sind unangenehm: Auf einer Ihrer Produktionsinseln tritt Dürre ein, und alle anderen Eingeborenendörfer wollen partout nicht mehr mit Ihnen handeln.

Ureinwohner **REKRUTIEREN**

TIP 20: Probleme mit feindlichen Armeen oder räuberischen Piraten? Rekrutieren Sie doch einfach die ortsansässigen Eingeborenen! Schalten Sie dazu in den Info-Modus, und klicken Sie den Eingeborenen-Krieger Ihrer Wahl an. Nachdem Sie dann den Kampf-Modus aktiviert haben, steht der ausgewählte Inselbewohner zu Ihrer Verfügung und übernimmt gerne lästige Aufgaben wie Patrouille laufen oder gegnerische Schergen aufmischen.

PIRATEN *besänftigen*

TIP 21: Wenn die Piraten Ihnen überlegen sind, sollten Sie ihnen kleine »Opfergaben« spendieren. Beladen Sie dazu ein Schiff mit überschüssigen oder billigen Gütern (aber nicht mit Holz), und segeln Sie vor einen Piratenkahn. Sobald der angreift, hissen Sie die Fahne und überlassen ihm die wertlose Beute. Jetzt geben die Seeräuber für eine ganze Weile Ruhe. Dieser Trick ist billiger als Tributzahlungen und genauso wirksam.



Tip 21: Opfern Sie angreifenden Piraten ein paar Billigwaren.

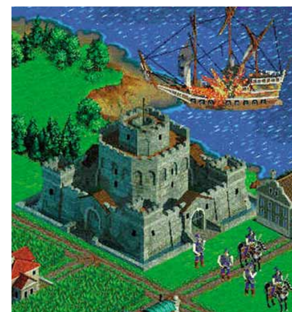
Truppen: Was Ihnen das Handbuch verschweigt

KAMPFWERTE *der Truppen*

TIP 22: Die Kampfwerte der Truppen und Kanonentürme finden Sie nicht im Handbuch – aber bei uns. Die Tabelle unten zeigt, wieviele Hitpoints sie einstecken können, bevor sie vernichtet werden. Außerdem geben wir an, wie schnell und stark ein Truppentyp oder Turm angreift. So richtet eine Kanone zwar deftigen Schaden an, braucht aber auch 4,5 Sekunden zum Nachladen. Im gleichen Zeitraum hat ein Reiter bereits über viermal zugeschlagen. In der Spalte »Kampfwert« sehen Sie den verursachten Schaden pro Sekunde. Der ist bei der Kavallerie zwar am höchsten, dafür steckt sie im Nahkampf aber selber Treffer ein. Auch die Reichweite wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Soldaten **TARNEN**

TIP 23: Anno 1602 kennt keinen Fog of War. Dennoch können Sie Ihre Soldaten tarnen, was vor allem in Multiplayer-Partien Sinn macht. Der einfachste Trick: Lassen Sie Ihre Truppen in den Burgen und Festungen.



Tip 23: Ihr menschlicher Gegenspieler kann Truppen in der Festung und im Schiff nicht sehen.

Truppen **VERLADEN**

TIP 24: Verstecken Sie Ihre Kampfruppen auf bereitstehenden Kriegsschiffen – Ihre Mitspieler können nämlich nicht in den Laderaum schauen.

So stark sind Truppen und Kanonentürme

Einheit	Hitpoints	Stärke	Angriffsintervall	Kampfwert	Reichweite
Infanterie	20	1,0	0,8 Sekunden	1,25	Nahkampf
Kavallerie	18	1,6	1,0 Sekunden	1,60	Nahkampf
Musketiere	15	2,4	2,0 Sekunden	1,20	4 Felder
Kanoniere	12	7,0	4,5 Sekunden	1,55	7 Felder
Holzturm	37	4,0	3,0 Sekunden	1,33	8 Felder
Steinturm	55	4,0	3,0 Sekunden	1,33	8 Felder

Armeen **UNSICHTBAR** *machen*

TIP 25: Nutzen Sie einen kleinen Bug in Anno 1602: Stellen Sie Ihre Truppen auf eine Anlegestelle. Wenn Sie den Steg jetzt abreißen, sind die Soldaten unsichtbar. Sie tauchen aber wieder auf, sobald Sie die Anlegestelle erneut bauen. Mit diesem Trick kann man den (menschlichen) Gegner über die eigene Kampfstärke hinwegtäuschen und seine Mannen in einem Gefecht blitzschnell erscheinen und wieder verschwinden lassen. Unsere Bilder rechts zeigen, wie's funktioniert.

Feind **ÜBERRASCHEN**



Zu Tip 25: Ein nützlicher Bug ermöglicht unsichtbare Armeen, die plötzlich auf der Bildfläche erscheinen.

BÄUME *als Stadtmauern*

TIP 26: Bäume bieten Ihnen einfachen und billigen Schutz vor Piratenüberfällen und feindlichen Invasionen. Sichern Sie Ihre Küste mit Baumreihen, wenn Sie noch keine Stadtmauern errichten dürfen oder Ihnen die Materialien fehlen. Die Anpflanzungen können massive Befestigungsanlagen mit Stadtmauern und Kanonentürmen zwar nicht ersetzen; doch der Computergegner sucht sich dann oft ein anderes Angriffsziel.

Der Krieg zur See

VORRÄTE *über Bord werfen*

TIP 27: Wußten Sie schon, daß beladene Schiffe langsamer fahren als leere? Wenn der Laderaum bis zur Oberkante gefüllt ist, segelt ein Kahn nur noch mit 60 Prozent der Höchstgeschwindigkeit. Falls Sie vor Piraten oder Konkurrenzschiffen fliehen müssen, sollten Sie deshalb billige Ladung über Bord werfen. So gewinnen Sie Tempo, und der Verlust von 50 Stoffen ist weniger gravierend, als wenn zusätzlich 20 Gold verloren gehen. Die rechte Tabelle gibt die Höchstgeschwindigkeit und Hitpoints aller Schiffe an. Die Kampfkraft hängt von der Anzahl der mitgeführten Kanonen ab. Ein großes Kriegsschiff ist zwar am schnellsten, wendet aber sehr langsam.

SCHÄDEN *reparieren*

TIP 28: Reparieren Sie auch leicht beschädigte Schiffe in der nächsten Werft. Schäden wirken sich nämlich aufs Tempo der Segler aus – und zwar prozentual. Wenn ein Segler also zu 50 Prozent angeschlagen ist, schafft er nur noch die Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit. Dadurch erlahmt nicht nur der Güternachschub: Bei Angriffen kann Ihr beschädigter Windjammer kaum noch entkommen.

GROSSE *Kriegschiffe bauen*

TIP 29: Produzieren Sie möglichst nur große Kriegsschiffe. Die verschlingen zwar mehr Material, bieten dafür aber relativ gesehen mehr Laderaum und Tempo als ihre kleinen Brüder. Außerdem stecken dicke Pötte mehr Treffer ein. Deshalb verzichtet man ganz auf kleine Werften oder reißt bereits vorhandene ab, sobald die große Version der Schiffsfabriken bereitsteht.

Werft **NAHE** *beim Hafen bauen*

TIP 30: Errichten Sie Ihre Werften immer in Hafennähe. Sonst müssen fertige Schiffe zu weit fahren, um Kanonen aufzunehmen – im Kriegsfall oder bei Piratenattacken ein unnötiges Risiko. Fangen Sie Ihrerseits feindliche Neubauten ab, bevor sie Geschütze aufnehmen. Idealerweise hält man dafür immer ein paar Kriegsschiffe bereit, die zwischen feindlichen Werften und Häfen lauern.

Werften **SICHERN**

TIP 31: Einige Kanonentürme sollten Ihre Werften bewachen, damit der Gegner nicht über bereits beschädigte Schiffe herfällt.



Tip 31: Kanonentürme sichern eine Werft vor unliebsamen Feindflotten.

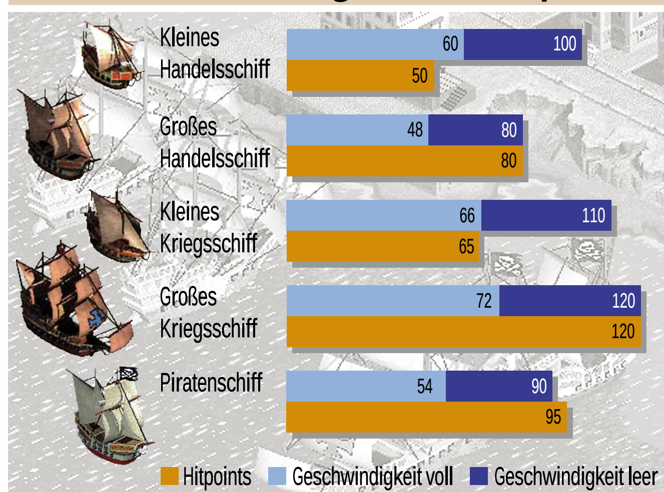
Handelsrouten **SCHÜTZEN**

TIP 32: Schicken Sie auch einige Kriegsschiffe zu Ihren abgelegenen Handelsrouten, um dort bedrängten eigenen Händlern zu helfen.

Mit **SCHIFFEN** *reich werden*

TIP 33: Werden Sie Schiffsmakler: Wenn Sie mit einem Computergegner im Krieg liegen, können Sie ihm Ihre Segler zu überhöhten Preisen verkaufen. Lassen Sie jedoch auf keinen Fall Kanonen an Bord! Sorgen Sie dafür, daß noch vor dem Verscherbeln einige Ihrer Kriegsschiffe das verkaufte umzingeln. Sobald der Transfer abgeschlossen ist, versenken Sie den nun feindlichen Kahn. So können Sie alte Schiffe loswerden und dabei noch eine Stange Geld verdienen. MD

Schiffe: Geschwindigkeit und Hitpoints



Scay'Ger-Braten leicht gemacht

Incubation Mission Pack

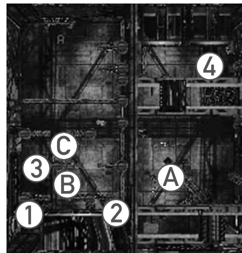
Damit Sie auch im heißen Dschungel einen kühlen Kopf bewahren, helfen wir Ihnen mit Tips zu allen Missionen weiter.

Die neuen Missionen zu Blue Bytes Taktikknaller Incubation sind durchweg ein paar Ecken schwieriger als die Szenarios des Hauptprogramms. Damit Ihnen das Knacken leichter fällt, versorgen wir Sie mit taktischen Kniffen für alle Neuzugänge. Die Missionsnamen stehen am Textrand; Parallel-Einsätze haben wir mit »A« und »B« bezeichnet. Bei den Karten steht das Kürzel »EP« für Equipment- und »AP« für Absorber-Punkte. Kisten sind mit Ziffern markiert.

Die ersten zehn Missionen

Die zwei **GORE'THER**

MISSION 1: Der Trupp wandert um den Schrotthaufen (A), bis beide Gore'Ther auf ihn aufmerksam werden und sich nähern. Ein einzelner Marine läuft währenddessen anders herum und fällt den Monstern in den ungeschützten Rücken. Im Raum (B) sind weitere Gore'Ther, die auf Soldaten an der Tür losgehen und sich einfach von (C) aus eliminieren lassen.



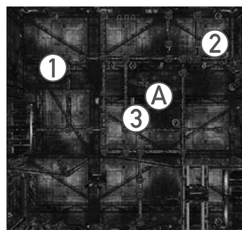
Mission 1: In den Kisten (1), (2) 50 EP, (3), (4) 20 EP.

FUNKGERÄT

MISSION 2: Zunächst wird der rechte Eingang verschlossen. Dazu dringen zwei Mann durch die Hallenmitte, der Rest unten herum vor, wobei einer von jedem Team per Defensivmodus Schutz gibt. Nicht vergessen: Die vordere Kiste muß zuerst herangeschoben werden.

Simon's **VERSTECK**

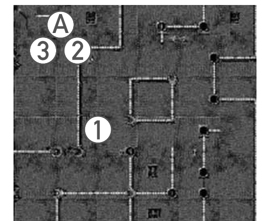
MISSION 3: Schalten Sie zunächst die Cy'Coo im Defensivmodus aus. Anschließend bewegt sich das Team im Eiltempo zum Raum (A), wo Simon unter Feuerschutz der anderen die Eingänge sprengt. Vergessen Sie nicht, die Türen des Raums abzuschließen, sobald alle Marines drin sind! Vor dem rettenden Ausgang lauern noch einige Gore'Ther, die man in Raum (B) in einen Hinterhalt locken kann.



Mission 3: (1), (2) Brecheisen, (3) 20, 50 EP.

Antennensuche **A**

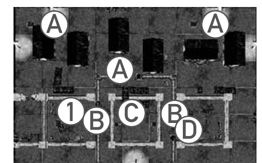
MISSION 4A: Die Truppe vermeidet Sichtkontakt zu den Ray'Coo, so daß diese näherspringen müssen. Beim weiteren Vordringen zum Schalter (A) halten Ihre vorsichtigen Marines immer einen so großen Abstand zu näherkommenden Ray'Ther, daß sie die Viecher in der folgenden Runde auf jeden Fall mit dem Bajonett erwischen können.



Mission 4A: Kiste (1) 2 x 20 E; Kisten (2), (3) 20 EP.

Antennensuche **B**

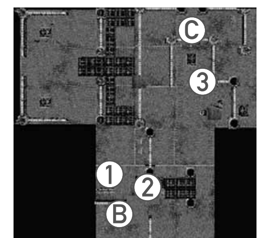
MISSION 4B: Die Eingänge der Ray'Ther (A) werden beidseitig in die Zange genommen und dann gesprengt. Bei (B) erscheinen Ray'Coo; stationieren Sie nördlich von ihren Räumen je einen Marine zum Abfangen. Sobald die Eingänge der Ray'Ther gesprengt sind, rücken die Truppen in den Mittelbezirk vor: Die Schalter (C) öffnen den linken bzw. rechten Ray'Coo-Raum. Dort müssen jeweils beide Hebel betätigt werden, um den Weg zum Schalter (D) zu öffnen.



Mission 4B: Kiste (1) enthält ein Konditionsmodul.

Nächste Antenne **A**

MISSION 5A: Während ein Teil der Truppe Angriffe aus Gebiet (A) abwehrt, deckt der andere Simon beim Sprengen von Eingang (B). Anschließend geht's hoch zur Plattform (C). Nachdem der Eingang der Dec'Ther vernichtet wurde, schleu-



Mission 5A: (1) 50 EP + 10 EP, (2) 10 EP, (3) + 1 Technik.

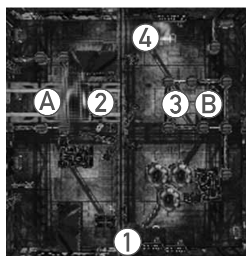
sen Sie einen Mann (der Stimulanzien bei sich tragen sollte) an den angreifenden Gore'Ther vorbei. Dazu stellen sich die anderen Marines näher zu den Gore'Ther als der wagemutige Einzelkämpfer.

Nächste **Antenne B**

MISSION 5B: Kümmern Sie sich zunächst stets um die Squee'Goo, die in der Nähe des Antennenschalters auftauchen. Auf dem Weg dorthin teilt sich die Truppe möglichst immer auf.

BATTERIEN *gesucht 1*

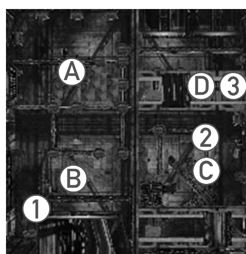
MISSION 6: Zwei Ihrer Männer erobern Raum (A), aktivieren das Feld und sichern von dort aus die Eingänge an der linken Wand. Zur gleichen Zeit attackiert Simon von Süden her Raum (B), wo er den Zugang sprengt und das Feld aktiviert. Die verbliebenen beiden Marines decken sich gegenseitig und kümmern sich um das obere und untere Aktivierungsfeld.



Mission 6: (1), (4) je 10 EP, (2) 10 + 20 EP, (3) 2 x 10EP.

BATTERIEN *gesucht 2*

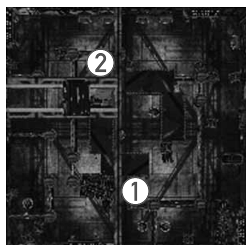
MISSION 7: Das Gebiet (A) wird schnell durchquert. Squee'Coo schützen Raum (B) – nachdem sie vernichtet sind, durchquert ein Marine den Raum und legt den Schalter um. Beim Angriff auf Raum (C) steht hinter dem »Frontmann« ein Soldat mit Medikit. Die Batterien (D) bergen Sie zwischendurch.



Mission 7: (1) 10 EP, (2) 20 EP, (3) 50 EP + 1 Akkus.

BATTERIEN *gesucht 3*

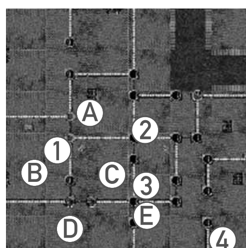
MISSION 8: Stellen Sie Wayne einen Mann Verstärkung zur Verfügung, während der Rest die linke Seite von Scay'Ger freihält. Dort angekommen, schießen Wayne und seine Verstärkung das restliche Stück von Pyr'Coo frei.



Mission 8: (1), (2) je 50 EP.

Zurück auf die **STRASSE**

MISSION 9: Besorgen Sie zunächst das wichtige Explosion Pack. Während Ihr frischgebackener »Sprengmeister« sich nun um die Eingänge kümmert, nimmt die restliche Truppe die herumstreunenden Gore'-Coo aufs Korn. Zwei Marines sollten derweil bei (A) die Ray'Ther in Raum (B) durch ständigen Beschuß binden, bis der Eingang bei (C) versiegelt und die Tür nach (B) verschlossen ist. Das Besetzen des Endfeldes in Raum (D) wird von Marines an den Punkten (C) und (E) aus gesichert – so kann nichts anbrennen.



Mission 9: (1) 10 und 50 EP, (2) Sprengladung, (3) 10 EP, (4) 20 und 50 EP.

Die **TR'YNS**

MISSION 10: Das Osthaus läßt sich von Wayne gut in Schach halten. Zwei Leute überqueren den Platz südlich der Grube, zwei nördlich. Dabei verschließen sie die Zugänge zur Senke mit Tonnen – Marines dienen als »Stopper« für die Tonnen. Bis die Truppe bei Rutherford eintrifft, verläßt diese das Haus nicht und weicht nur aus. Halten Sie das Team nun eng beieinander, während es dicht an der Wand zur Grube entlang zurück zum Osthaus marschiert.

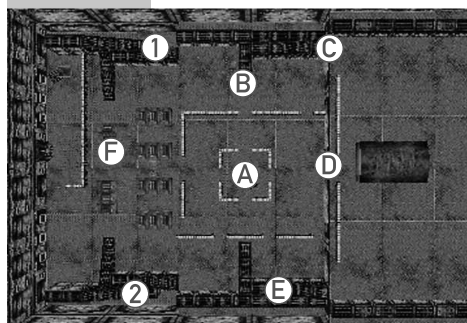
Missionen 11 bis 20

BRENNSTOFF 1

MISSION 11: Eine leichte Mission: Der Trupp bewegt sich geschlossen vor die Mauer südlich des Endpunkts, wobei Wayne Feuerschutz gibt. Sobald er nachgerückt ist, bringen Sie alle Marines auf die Endpunkte.

BRENNSTOFF 2

MISSION 12: Die Ee'Ther, die zu Beginn angreifen, lassen sich prima per Bajonett eliminieren. Knackpunkt dieser Mission ist der Eingang bei (A). Nachdem Wayne die beiden Gore'Coo ausgeschaltet hat, stationieren Sie einige Einheiten bei den Punkten (B) bis (E), so daß sie stets ein offenes Schußfeld auf den Rücken der Gore'Ther haben. Wenn der Platz geräumt ist, marschiert der Sprengmeister ein und »schließt« das Loch. Auf der unteren Ebene (F) wuseln nur einige Dec'Ther – kein Problem, wenn Ihr Team geschlossen im Defensivmodus vorrückt.



Mission 12: In Kisten (1), (2) je 20 und 50 EP.

Spritroute **A**

MISSION 13A: Die Truppe verteilt sich gleichmäßig auf die Aufzüge und vernichtet von unten bereits möglichst viele Squee'Goo. Oben angekommen, begibt sich ein einzelner Marine (vorzugsweise Wayne) auf die Landeposition der aus der Decke fallenden Squee'-Goo, um gegnerischen Nachschub zu unterdrücken.

Spritroute **B**

MISSION 13B: Die harmlosen Cy'Coo können Sie schnell und gefahrlos im Defensivmodus ausschalten – lassen Sie sich ruhig Zeit, es erscheinen keine neuen Gegner, die Ihnen an den Kragen wollen.

Volltanken **A**

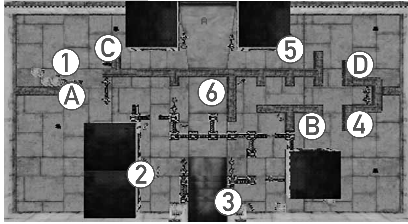
MISSION 14A: Kümmern Sie sich vorrangig um die Dec'Ther. Ein Team arbeitet sich möglichst schnell zum Aufzug vor und schaltet ihn ab – er ist der einzige Eingang für Aliens. Im Nordwesten verstecken sich zwei Gore'Coo. Beharken Sie die beiden aus dem Gang heraus und von der unteren Plattform her.

Volltanken **B**

MISSION 14B: Rutherford schaltet mit ihrem Scharfschützengewehr die Gore'Ther aus, die auf den äußeren Plattformabschnitten herumstreunen. Sobald die Abschnitte gesichert sind, begeben sich jeweils zwei Mann dorthin und räumen den Innenraum auf.

Auf in den DSCHUNGEL

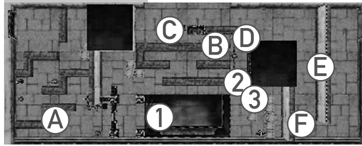
MISSION 15: Schalter (A) und (B) schalten die linken bzw. rechten Laserbarrieren permanent ab. Die Hebel (C) und (D) lösen bei jeder Betätigung die obere bzw. untere Lasersperre am Ausgang aus. Das Team besetzt beide Schalter, anschließend lockt ein einzelner Marine die schleimigen Gore'Ther am Ausgang an. Sobald die vorrücken, tötet man sie mit gezieltem Laserfeuer.



Mission 15: (1) 10, 20 EP, (2) und (3) je + 1 Cooler, (4) 10 EP, (5) 2 x 10 EP, (6) 20 EP.

Rückzug A

MISSION 16A: Schalter (A) öffnet die Tür rechts daneben, (B) knipst die drei unteren und (C) die obere Laserbarriere aus. (D) ist für die Laserschranke (E) zuständig. Merken Sie sich die Schußfrequenz von Laser (E), und locken Sie den Al'Coo, der bei (F) wartet, in der Runde vor dem nächsten Schuß der Laserbarriere an.



Mission 16A: (1) 20 EP, (2) 50 EP, (3) + je 1 Talent leichte und schwere Waffen

Rückzug B

MISSION 16B: Gegen die gut gepanzerten Pyr'Coo die in der Mittelzone lauern, helfen nur schwere Waffen. Da die ganze Zeit keine neuen Gegner erscheinen, können sich Ihre tapferen Krieger bei der Beseitigung der schleimigen Monster getrost ein wenig Zeit lassen.



Mission 16B: (1), (2) 10 EP, (3) 50 EP + 1 Kondition, (4) 20 EP, (5) 50 EP.

Wieder im SCHROTT A

MISSION 17A: Vor Missionsbeginn wird ein Enhanced Laser eingekauft, der die Gore'Ther auch von vorne eliminiert. Von der Teleporterplattform her gibt man den fiesen Gore'Coo den Rest. Anschließend beamt sich die Truppe zu den anderen Biestern und schaltet sie im Nahkampf aus.

DURSTIG

MISSION 17B: Gehen Sie die »Säuberung« der zweiten Plattform mit Bedacht an: Vor dem Sprung gönnen sich Ihre tapferen Krieger eine Runde Ruhe, um dann gesammelt die andere Seite zu erreichen. Drüben kämpfen sie sich zunächst einen Weg zum rettenden Rückteleporter frei.

Wieder im SCHROTT B

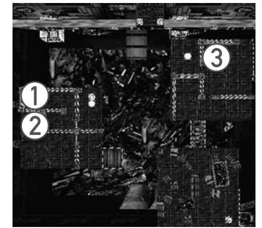
MISSION 18: Mit der Kettensäge wird diese Mission relativ einfach. Sie rücken sehr schnell vor – mindestens zwei Ihrer Marines müssen Plattform (A) erreichen. Heranstürmende Horden von Tea'Ther lassen sich wirkungsvoll am Eingang in das ummauerte Gebiet aufhalten. Wenn alle Ungeheuer vernichtet sind, begibt sich der Kettensägen-Marine auf Plattform (B); sein Kollege betätigt danach den Schalter.



Mission 18: Kiste (1) je 20 und 50 EP.

DURSTIGER

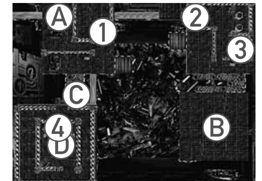
MISSION 19: Auch hier gilt, Tea'Ther an schmale Durchgänge zu locken und sie dort abzumurksen. Pyr'Coo ködern Sie mit einem Marine, der sich in der folgenden Runde wieder zurückzieht. Der ihn verfolgende Pyr'Coo landet dann direkt vor Ihren wertvollen Kettensägen, die ihm sehr schnell den Garaus machen.



Mission 19: Kiste (1) 20 und 50 EP, (2) + 1 Kondition und + 4 AP, (3) 10 EP.

HOFFNUNG

MISSION 20: Einstiegspunkt (A) wird mit Fernkämpfern, (B) mit Kettensägen besetzt. Von (B) aus rückt man schnell nach Norden vor. Sobald die Gegner beseitigt sind, begibt sich das Team per Aufzug (C) auf die Plattform (D). Falls die Gore'Coo nicht von selbst kommen, nimmt man sie auch von der östlichen Seite unter Feuer.

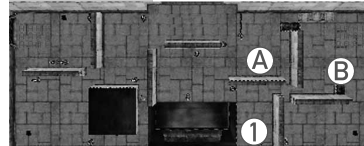


Mission 20: (1) 50 EP, (2) 20 EP, + 4 AP, (3) + 1 Cooler, (4) je 10 und 20 EP.

Missionen 21 bis 32

Auf in den DSCHUNGEL 2

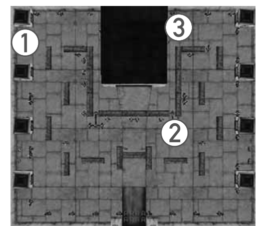
MISSION 21: Es geht nach Osten. Während einer Ihrer Männer am Eingang (A) Wache schiebt, bewegen sich die anderen Jungs auf den Ausgang zu. Die beiden Laserbarrieren schießen in der ersten Runde in die horizontale, in der zweiten in die vertikale Richtung. Drüben angekommen, sichert ein Marine den dortigen Eingang (B), während die restlichen Leute nachkommen.



Mission 21: Kiste (1) enthält 20 EP.

Ins GRÜNE

MISSION 22: Packen Sie schwere Waffen und gute Panzer ein! Bewegen Sie die Truppe nahe der Mitte südwärts und prägen Sie sich den Schußverlauf der Lasersperren ein – das kann die Mission um wertvolle Runden verkürzen. Nutzen Sie die Wände als Schutz.

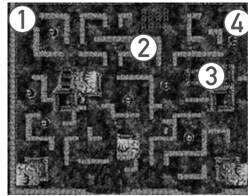


Mission 22: (1) 10 EP, (2) 50 EP, (3) 20 EP.

SKULPTUREN

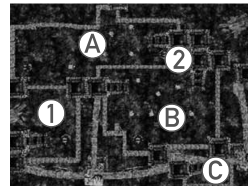
MISSION 23: Der Explosiveffekt der Bea'Coo läßt sich gut ausnutzen, um ganze Herden davon umzubringen. Das Team dringt bis zum Weg (A) vor, den ein Truppenmitglied dann betritt, wenn in der nächsten Runde auch ein Scay'Ger von Norden hereinkommt. In der folgenden Runde ist das Alien gebraten und der Weg frei zum Feld (B), nach dessen Betätigung auch der Rest der Truppe nachrückt. Der Angriff auf die verbliebenen Mutanten findet auf dem kürzesten Weg (C) und über die Bögen (D) statt.

VERWIRRT **MISSION 24A:** Statt der gesamten Truppe stellt man diesmal ausschließlich Major Rutherford auf. Die Offizierin wandert im Eilschritt durch die Ruinen und zum Ausgang ohne sich in Gefechte verwickeln zu lassen.



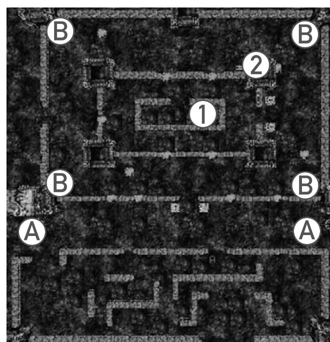
Mission 24A: (1), (4) je 50 EP, (2), (3) je 20 EP.

VERWORREN **MISSION 24B:** Bevor Platz (A) überquert wird, kümmern sich Ihre Leute um die Bea'Coo auf den Mauern. Achtung: Bei (B) und (C) warten gefährliche Gore'Coo. Platz (B) überqueren nur zwei bis drei Marines (auf jeden Fall der mit der Sprengladung!) an der nördlichen Mauer, um über die Bögen zum Ausgang zu marschieren. Dabei gibt der Rest der Truppe von unten Feuerschutz.



Mission 24B: (1) 2 x 50 EP + 4 AP, (2) 20 EP.

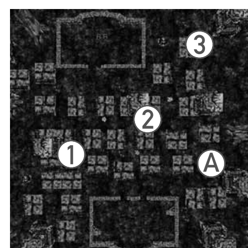
STEELE A **MISSION 25A:** Der Sprengmeister schaltet per Jetpack die Eingänge (A) und (B) (die sich jedoch erst bei Steeles Fluchtversuch öffnen) aus, während andere sich um die herumstreunenden Scay'Ger kümmern. Gore'Coo sind ein gefundenes Fressen für den Laser. Vor Steeles Flucht werden alle Bea'Coo im Gefängnis ausgeschaltet.



Mission 25A: In den Kisten (1) und (2) sind je 50 EP.

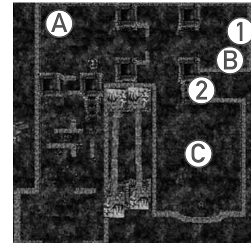
STEELE B **MISSION 25B:** Die Al'Coo sind nur mit schweren Waffen (Minen oder High Energy Laser) auszuschalten. Während hinter dem Moos stationierte Einheiten diesen harten Job übernehmen, kümmert sich der Sprengmeister, gedeckt vom Rest der tapferen Truppe, um die Eingänge des Gebiets. Steele findet bei den Steinfallen südlich der Startposition Schutz vor den Bea'Coo.

JAGD **MISSION 26:** Die gesamte Mannschaft verteidigt sich im Defensiv-Modus, während der Sprengmeister die Eingänge schließt. Nachdem Ramone einen der Bea'Ther »konvertiert« hat, heilt ihn ein weiterer Marine. Sobald die südlichen Eingänge bei (A) versiegelt sind, rücken Ihre mit Lasern bewaffneten Marines aus und säubern den Schauplatz von unten herauf.



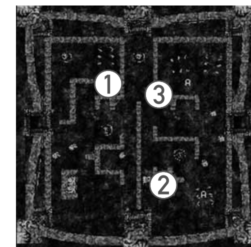
Mission 26: In den Kisten (1), (2), (3) sind je 20 EP.

Zur **ALIENSTADT** **MISSION 27:** Steele zieht sich in Richtung der restlichen Truppe zurück, während mit Jetpacks ausgerüstete Marines Eingang (A) anspringen und außer Gefecht setzen. Die schon eingetroffenen Marines geben Steele Feuerschutz, bis auch das restliche Team angekommen ist, um anschließend auch den zweiten Eingang (B) auszuschalten. Vorsicht vor der gefährlichen Stelle (C), hier regnet es Bea'Coo-Eier!



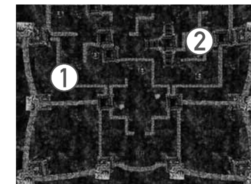
Mission 27: Kiste (1) 50 und 20 EP, Kiste (2) 50 EP.

SKELETTE **MISSION 28:** Lassen Sie Steele am Startpunkt zurück. Wegen der Dec'Ther bleibt ein Marine ständig im Defensivmodus. Ein mit Minenwerfer bewaffneter Soldat säubert die Landezone der »Springer« vor den Sprüngen zu den Eingängen. So sind die Zugänge rasch ausgeschaltet.



Mission 28: Kisten (1), (2) je 20 EP, Kiste (3) 50 EP.

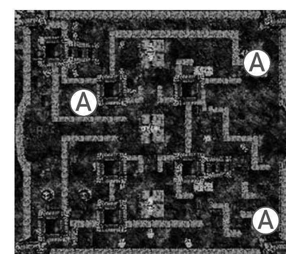
CHAINSAW **MISSION 29:** Neben den ungefährlichen Bea'Ther wird der Weg der »Kettensäge« auch von einigen Gore'Coo versperrt. Um die kümmert sich ein gut bewaffneter Kämpfer. Abschußpriorität haben immer die gefährlichen Scay'Ger, die Ihren schwach gepanzerten Scout im direkten Schußfeld haben.



Mission 29: Kiste (1) 2 x 20 EP, Kiste (2) 2 x 50 EP.

IMPFSTOFFE **MISSION 30**: Die Eskorte trägt Light Plasma Guns bei sich und rüstet sie mit den Kühlaggregaten aus den Kisten auf. Gemeinsam rückt das Trio nach Norden vor und sprengt dort unter gegenseitiger Deckung den Eingang. Auf dem Weg zum zweiten Zugang ignoriert man die Bea'Coo so gut wie möglich und vernichtet sie, sobald er zerstört wurde.

Immer **NÄHER** **MISSION 31:** Verschließen Sie schleunigst die Eingänge (A), aus denen Bea'Coo kommen. Während Ihre Jetpack-Truppen diesen Job erledigen, räumt der Rest die östliche Seite von Ungeziefer frei und schützt die »Kettensäge«.



Mission 31: Töten Sie die Bea'Coo.

Das **ENDE** **MISSION 32:** Wie im Hauptprogramm tötet man die Tr'Yn per Laser von der Erhöhung in der Mitte aus, nachdem alle Core'Coo vernichtet wurden. Marines ohne Jetpack helfen mit Minenwerfern nach. MD

Karte schicken und Daumen drücken

Mitmachen und gewinnen

Die Meinung unserer Leser interessiert uns sehr! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Top-Preise im Wert von über 10.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. Juni 1998.

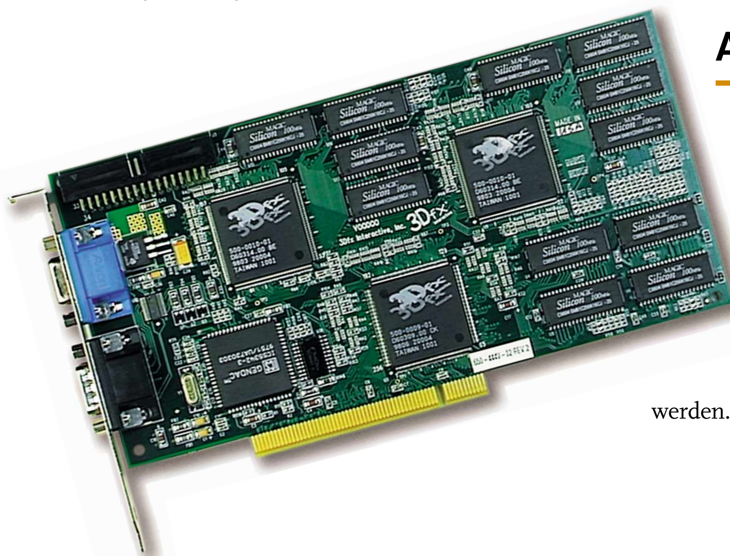
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ELECTRONIC ARTS



Die Macher des famosen **Frankreich 98 – die Fußball-WM** stiften **30 mal** je ein hochwertiges **EA-Sports-Shirt** (Wert je ca. 40 Mark), mit dem Sie immer eine gute Figur machen. Als Clou gibt es außerdem den signierten **Originalball** zu gewinnen, mit dem Nationalspieler Andreas Möller die Motion-Capture-Sequenzen für **Fifa 98** und **Frankreich 98** durchführte. Der Wert dieses Prunkstücks: Für Fußballfans mit PC in der Stube unermeßlich. Materialwert aller Preise: **ca. 1.300 Mark**





ANUBIS

Der Multimedia-Ausrüster greift tief in sein prall gefülltes Hardware-Regal und spendiert eine **Typhoon 3D Max II** mit Voodoo 2-Chipsatz und satten12 MByte RAM im Wert von 600 Mark. Was Feines für die Ohren gibt es mit den PCI-Soundkarten **Gold 3D Digital Audio** (Wert ca. 150 Mark) und **Easylite Digital Audio** (Wert ca. 100 Mark), die jeweils **10 mal** verlost werden. Gesamtwert aller Preise: **ca. 3.100 Mark.**

TEAC

Sie sind der Renner der Saison: CD-Brenner erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit. Bei uns gibt es nicht irgendwelche zu gewinnen, sondern den besten, der momentan zu haben ist. Der **Teac CD-R55S** (Wert: 900 Mark) überzeugt mit rasanter Brenngeschwindigkeit und komfortabler Software. **3 mal** gibt es das Topgerät zu gewinnen, der Gesamtwert beträgt **ca. 2.700 Mark.**



SAMSUNG



Da schaut man gerne hin: Dank Samsung haben Sie die Möglichkeit, sich mit dem **Syncmaster p700** (Wert ca. 1.500 Mark) den momentan besten 17-Zöller auf den Schreibtisch zu stellen. **2 mal** verlosen wir den 700p, der gleichermaßen mit brillanter Bildqualität und hervorragender Ergonomie überzeugt und auf unserer Referenzliste ganz vorne zu finden ist. Gesamtwert aller Preise: **ca. 3.000 Mark**



Im Test: Spiele-Eingabegeräte

Alles unter Kontrolle

Ohne vernünftigen Steuerknüppel machen die meisten Spiele nur halb so viel Spaß. Ein guter Joystick muß also her, doch das Angebot ist unüberschaubar. GameStar stellt die besten Joysticks, Flightsticks und Gamepads vor.

Joysticks und Gamepads sind in Spielerkreisen trotz grassierendem 3D-Karten-Wahn und Prozessor-Protzerei immer noch die beliebteste Hardware. Denn was hilft der schönste Pentium II samt Doppel-Voodoo, wenn das eigene Raumschiff ohne brauchbaren Knüppel wie besoffen durchs Wing-Commander-Universum torkelt? Joysticks sind mit die älteste PC-Peripherie; ihre rasante Verbreitung Anfang der 90er Jahre hängt eng mit dem Aufstieg der Soundblaster-Karten zusammen. Die hatten nämlich einen wunderbar funktionierenden Gameport vorzuweisen.

Schwerpunkt

Die Spezialisten kommen

Seit einiger Zeit versuchen Hersteller, Eingabegeräte speziell für ein bestimmtes Genre zu entwickeln. Die Bemühungen sind nicht immer erfolgreich: Während sich zum Beispiel Lenkräder inzwischen durchgesetzt haben, erwiesen sich die meisten 3D-Controller als Rohrkrepierer. Technisch meist akzeptabel, leiden Cyberman 2 und Co. an einem ganz bestimmten Problem: Die Programmierer haben ihre Werke inzwischen perfekt an eine Tastatur-Maus-Steuerung angepaßt, während mit den Controllern meist stundenlange Eingewöhnungsphasen erforderlich sind. Interact ging mit dem Vortex 3D genau den anderen Weg: In einem Gerät sind hier Gamepad, Analogstick und Lenkrad vereinigt. Wegen der schlechten Qualität ist der Vortex für keinen der angedachten Verwendungszwecke wirklich geeignet.

Standard mit Luxus

Aus diesen Gründen beschränken wir uns auch in diesem Schwerpunkt auf Allround-Sticks und Gamepads. Wer solch ein Gerät kauft, ist auf Dauer gut gerüstet. Zumal schon seit geraumer Zeit die Standardsticks immer mehr



Features spendiert bekommen. Viele sind inzwischen programmierbar – es können beliebige Tastaturbefehle auf einem der zahlreicher werdenden Feuerknöpfe abgelegt werden. Vier Achsen sind ebenfalls keine Ausnahme mehr. Throttles finden inzwischen auch in zahlreichen Spielen abseits von Flugsimulationen Verwendung, und oft ist der Griff selbst nochmals um die Hochachse drehbar. Bei Gamepads ist der letzte Schrei die kombinierte Digital-Analog-Kontrolle: Entweder wie beim Thrustmaster Rage 3D per Umschalter, oder wie beim brandneuen Gravis Xterminator mit zwei getrennten Steuereinheiten. Was es mit digitalen und analogen Steuermethoden überhaupt auf sich hat, klärt der folgende Abschnitt.

Digital vs. analog

Seit Jahr und Tag werden Joysticks und Gamepads in digitale und analoge Modelle unterteilt. Der Unterschied liegt in der Arbeitsweise: Bei einem digitalen Stick wird mittels Mikro- oder Folienkontaktschaltern lediglich überprüft, ob Schaft oder Steuerkreuz in eine bestimmte Richtung gedrückt werden oder nicht. Diese Methode eignet sich vor allem für Genres, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt, wie Jump-and-runs, Prügelspiele oder diverse Sportsimulationen. Beim analogen Pendant wird dagegen über Potentiometer ständig die genaue Stellung des Sticks abgefragt. Je größer der Ausschlag, um so schneller rennt ein Jump-and-run-Held, um so schärfer biegt ein Auto um die Kurve, um so rasanter flitzt ein Raumschiff durch den Weltraum.

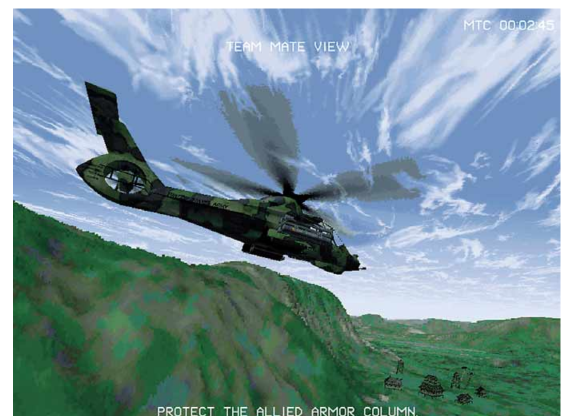
Etwas Verwirrung in diese Begriffsordnung brachte vor knapp drei Jahren Microsoft, als die Gates-Company mit dem Sidewinder Pro den ersten digitalen Analog-Joystick auf den Markt brachte. Denn hierbei bezieht sich das »digital« auf die Art, wie die analogen Steuersignale übertragen werden. Microsoft vertraut nicht den anfälligen Potentiometern, sondern setzt auf eine theoretisch verschleißfreie optische Abtastung per Winz-Infrarotkamera. Die gesammelten Daten werden in digitale Signale umgewandelt und an den Rechner weitergeleitet.

Geschüttelt, nicht gerührt

Vor knapp zwei Jahren kam erstmals eine neue Technik auf, die den Joystickmarkt revolutionieren sollte: Die Rede ist von der Force-Feedback-Technologie, die Ihren Joystick per Elektromotoren zum Rütteln und Schütteln bringt. Damit sollen Spiele ganz neue Erlebniswelten vermitteln. In der Tat ist es durchaus beeindruckend, wenn einem beim Einschlag einer Hellfire-Rakete fast der Knüppel aus der Hand fällt. Die Force-Feedback-Technik anständig in ein Gerät zu implementieren, ist jedoch extrem aufwendig und schwer. Dies mußten in letzter Zeit mehr und mehr Hersteller verschämt eingestehen, nachdem von ihren seit langer Zeit angekündigten FF-Geräten immer noch nichts zu sehen ist. Mehr dazu in unserem Force-Feedback-Bericht ab Seite 226.

Die Testkriterien

Aus dem riesigen Angebot an Joysticks und Gamepads haben wir zunächst eine Vorauswahl von 60 Stück getroffen, die unseren Testparcours durchlaufen mußten. Wir beschränken uns auf den folgenden Seiten darauf, Ihnen aus diesem Feld die fünf besten Joysticks und Gamepads jeder Klasse ausführlich näherzubringen. Die Aufteilung entspricht unserer Hardware-Referenzliste: Joysticks bis 100 Mark, über 100 Mark und Gamepads. Alle Testgeräte wurden in drei Hauptkriterien bewertet: Der Punkt Ausstattung fließt zu 30 Prozent in die Wertung ein und umfaßt Grundlegendes wie Anzahl der Knöpfe, Achsen und sonstige Bedienelemente. Dazu gehört aber auch, ob ein Stick programmierbar ist und welche Qualität die dazugehörige Software aufweist. Außerdem ist das Kriterium Verarbeitung nicht zu unterschätzen. Mit 20 Prozent wird deshalb die Ergonomie gewichtet. Dabei spielen eine angenehme Grifform sowie gute Erreichbarkeit aller Knöpfe, Coolie-Hats und sonstiger Elemente die Hauptrolle. Wichtigster Einzelpunkt war natürlich der Praxistest, der mit 50 Prozent Eingang in die Bewertung findet. Hier mußten sich die Probanden im harten Spielealltag beweisen. Dabei offenbarte sich vor allem, für welche Genres die jeweiligen Modelle besonders geeignet sind. MG



Flugsimulationen gehören zu den bevorzugten Einsatzgebieten von Joysticks der gehobenen Preisklasse.

Die Allroundklasse

Die besten Joysticks

In diese Kategorie fallen vor allem klassische Allround-Sticks, mit denen sich ein Großteil aller Spiele vernünftig steuern läßt.

Nirgendwo ist der Konkurrenzkampf bei Joysticks größer als in der Preisklasse zwischen 50 und 100 Mark. Die Gründe sind verständlich: Erstens nimmt darüber die »natürliche« Kauf-Hemmschwelle stark zu. Zweitens hat unser Test ergeben, daß Modelle, die allen Anforderungen an einen brauchbaren Joystick entsprechen, Preise unter 50 Mark praktisch nicht zulassen. Überhaupt wäre, wie das nicht gerade überragende Bewertungsniveau zeigt, in dieser Kategorie insgesamt noch mehr drin. Das beweist der MS Sidewinder Precision Pro sehr überzeugend: Er schafft als Einziger den Spagat zwischen kompletter Ausstattung und hervorragender Spielbarkeit und liegt folgerichtig weit vorne.

Kampf um die Positionen

Ab Platz 3 ist das Gedrängel um Punkte und Plätze groß. So verfehlten arrivierte Hersteller wie Thrustmaster (X-Fighter) oder Logitech (Wingman Extreme Digital) zwar den Einzug in die Top 5, der Unterschied zum Actlab Eaglemax oder dem CH Flightstick Pro fiel jedoch sehr gering aus. Welcher Stick für Sie der richtige ist, hängt auch vom angedachten Einsatzzweck ab. Ein Teil des Testfelds versuchte mit einer Unmenge an Knöpfen und Reglern zu beeindrucken, während sich die Flightstick-Fraktion um CH Flightstick Pro und Saitek X8-30 eher puristisch gab, dafür aber mit um so besserer Technik überzeugte.

MS Sidewinder Precision Pro



Nach einer kräftigen Preissenkung sollte der Precision Pro seit kurzem für knapp hundert Mark zu haben sein. Er ist ergonomisch designt, ordentlich ausgestattet und sehr gut verarbeitet. Der hochwertige Eindruck, den der Stick schon »im Stand« macht, wird im Praxistest mehr als bestätigt. Seine Stärken sind die exakte Steuerung, der sehr gut in der Hand liegende, in sich drehbare Griff und der kurzhubige, schnell ansprechende Trigger. Schwächen gibt es nur wenige: Der wackelige Coolie-Hat ist zu klein, auch die Anordnung der meisten Feuerknöpfe kann nicht ganz überzeugen. Davon abgesehen gibt es aber keinen anderen Joystick, der für dieses Geld ähnlich souverän verschiedenste Computerspiele-Genres meistert.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	1,5

Sidewinder PP

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55
Homepage: http://www.microsoft.com

Pro	Kontra
• Griffform • sehr präzise • gut verarbeitet	• eingeschränkt DOS-tauglich • schwacher Coolie-Hat

Fazit: Ein toller Allround-Stick mit vielen Stärken und ganz wenigen Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Fanatec F-22 Twister



Der F-22 ähnelt stark den F-16-Modellen von CH und Thrustmaster, zu deren Standards er auch kompatibel ist. Der solide Flightstick ist mit vier massi-ven Feuerknöpfen, Throttle, Coolie-Hat sowie drehbarem Schaft anständig ausgestattet. Im Praxistest bot der F-22 sehr ordentliche Leistungen: Wohl fühlte er sich besonders bei Flugsimulationen, hatte aber auch mit anderen Genres keine Probleme. Eine absolute Spitzenwertung verhinderten ein paar Mängel: Der Griff ist ein wenig zu dick, das klapprige und zu kleine Throttle sogar richtig mies. Dennoch ist er mit seiner exzellenten »Game Commander« Programmier-Software eine sehr interessante Alternative zum deutlich teureren Klassenprimus Precision Pro.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	2,0

F-22 Twister

Hersteller: Fanatec
Preis: ca. 70 Mark
Hotline: (06021) 84 06 53
Homepage: http://www.fanatec.com

Pro	Kontra
• präziser Stick • gute Feuerknöpfe • durchdachte Software	• schlechtes Throttle • klobiger Griff

Fazit: Der günstige Twister ist mit seinen guten Leistungen jede Mark wert, besonders bei Flugsims.

GameStar Gesamtnote: 2,0

bis 100 Mark

Saitek X8-30



Der auch Acemaster 18 genannte Saitek-Stick ist der klassische Wolf im Schafspelz. Die Ausstattung beschränkt sich aufs Nötigste: Nur vier Feuerknöpfe, Programmierfunktionen suchen Sie vergebens. Das wahrlich hervorstechendste Merkmal ist der große Gashebel, der sich wunderbar satt in seiner Bahn bewegt und mit Abstand der beste auf dem Markt ist. Auch der Stick mit Doppelwalzen-Technik kann aufgrund exakter Wege überzeugen, spricht mit seinem geringen Widerstand aber hauptsächlich Fans von Flugsimulationen an. Weniger schön, weil viel zu groß, sind die Mikroschalter-Buttons. Das ändert aber nichts daran, daß der äußerlich schlichte X8-30 mit seinen inneren Werten vollauf überzeugen kann.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	3,0
Praxistest (50%)	2,0

X8-30

Hersteller: Saitek
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (089) 54 61 27 10
Homepage: http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• tolles Throttle • exakter Stick • gut verarbeitet	• zu große Buttons • sparsame Ausstattung, nicht programmierbar

Fazit: Präziser, gut verarbeiteter Stick, dank Gashebel für Flugsimulationen hervorragend geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,3

CH Flightstick Pro



Der absolute Klassiker unter den Joysticks befindet sich für PC-Verhältnisse bereits im biblisches Alter, wird aber wegen unverändert hoher Nachfrage weiterhin gebaut. Die Ausstattung hinkt etwas hinter der Konkurrenz her, sie umfaßt mit vier Buttons, Gasregler und Coolie-Hat aber alles wesentliche. Neumodische Gimmicks wie ein drehbarer Griff oder programmierbare Feuerknöpfe sind dem Flightstick fremd. Sowas hat er aber auch gar nicht nötig: Als anerkannter Quasi-Standard wird er von praktisch jeder Flug- und Weltraumsimulation explizit unterstützt. Die Technik ist sehr gut; der Stick bewegt sich sehr ruhig und gleichmäßig. Wegen des geringen Widerstandes ist er für Rennspiele allerdings weniger geeignet.

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	3,0
Praxistest (50%)	2,0

Flightstick Pro

Hersteller: CH Products
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (02131) 96 51 11
Homepage: http://www.chproducts.com

Pro	Kontra
• Hervorragende Spieleunterstützung • gute Technik • solide Verarbeitung	• spärlich ausgestattet • nicht programmierbar

Fazit: Der Altmeister unter den Flightsticks ist auch heute noch voll auf der Höhe der Zeit.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Actlabs Eaglemax



Voll auf die Feature-Schiene setzt Actlabs mit dem Eaglemax. Auf dem (dem alten MS Sidewinder nachempfundenen) Gehäuse verstreuten die Entwickler insgesamt 14 Regler und Knöpfe. Der Griff beherbergt zusätzliche vier Buttons sowie den Coolie-Hat. Zehn Basistasten können programmiert werden, vier komplette Konfigurationen lassen sich zudem über einen Makroschalter jederzeit abrufen. Im Praxistest gehörte der Eaglemax zu den besseren Joysticks im Testfeld. Der Griff ist gewöhnungsbedürftig: Für manche Hand ist er zu stark ausgeformt, und auch die Rippen sind nicht jedermanns Sache. Dank der üppigen Ausstattung gehört das Actlab-Modell dennoch zu den empfehlenswerten Modellen. MG

Ergonomie (20%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	2,5

Eaglemax

Hersteller: Actlabs
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (06897) 90 88 15
Homepage: http://www.actlabs.com

Pro	Kontra
• reichhaltige Ausstattung • umfangreich programmierbar	• mäßige Ergonomie • schlecht angeordnete Basistasten

Fazit: Opulent ausgestatteter, umfangreich programmierbarer Allround-Stick.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Die Profiklasse

Die besten Joysticks

Gute Qualität hat ihren Preis: Neben exzellenten Spezialsticks für Simulationen finden Sie in dieser Klasse auch zwei Allrounder mit pfiffigen Detaillösungen.

Dünn wird die Luft bei den Joysticks in der kostenintensiven Klasse über 100 Mark. Hier müssen die Kandidaten schon Besonderes bieten, um sich die Gunst des finanzkräftigen Publikums zu sichern. Die Wege, die zum Erfolg führen sollten, sind dabei unterschiedlich: Auf der einen Seite wenden sich CH, Thrustmaster und Saitek an Fans von aufwendig zu steuernden Simulationen. Mit einer großen Anzahl an Buttons und Mehrwege-Schaltern sowie hochpräziser und extrem langlebiger Mechanik wollen die Hersteller dem Anspruch perfekter Simulationsknüppel gerecht werden.

Zwei für alle

Gravis verfolgt da eher ein anderes Konzept, das nicht speziell auf ein Genre ausgerichtet ist: Ihr Firebird 2 ist ein klassischer Allround-Stick, der sich im Weltraum ebenso wohlfühlt wie auf einer Rennstrecke oder dem raketenverseuchten Luftraum über Lybien. In die gleiche Richtung geht prinzipiell der Wingman Warrior von Logitech. Als besonderes Bonbon ist er mit einem Drehknopf ausgestattet, der ihn zusammen mit eigens entwickelten Programmierfunktionen zusätzlich zum Spezialisten für 3D-Actionspiele macht.

CH F-16 Fighterstick



Das CH-Topmodell beeindruckt auf den ersten Blick: Original F-16-Design und Unmengen von Mehrwege-Schaltern fallen sofort ins Auge. Deren Programmierung funktioniert zumindest in der neuesten Software-Version 1.6b problemlos. GameStar-Flugsimulationsexperte Mick Schnelle weiß schon, warum er auf diesen Stick schwört: Der F-16 ist extrem präzise und zuverlässig, außerdem scheint er trotz des leichten Kunstoffgehäuses für die Ewigkeit gebaut zu sein. Echte Freaks können den Fighterstick noch mit dem Pro-Throttle-Gashebel aufrüsten, für Genügsame tut´s auch der Combatstick. Der ist zwar nicht programmierbar und muß auf zwei der Coolie-Hats verzichten, kostet dafür aber satte hundert Mark weniger.

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	1,5

F-16 Fighterstick

Hersteller:	CH Products
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02131) 96 51 11
Homepage:	http://www.chproducts.com

Pro	Kontra
• Top-Technik • sehr gut verarbeitet • ideal für Flugsimulationen	• nur vier Feuerknöpfe • sehr teuer

Fazit: Der absolute Top-Knüppel für Flugsimulationen, für andere Genres nur bedingt geeignet.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Thrustmaster F-16 FLCS



Auf Anhieb sieht der FLCS seinem CH-Pendant zum Verwechseln ähnlich. In der Tat sind die Vorzüge die gleichen: Exzellente Verarbeitung, ein 8- und drei 4-Wege-Schalter und sogar sechs Feuerknöpfe. Dafür fehlt unverständlicherweise ein Gashebel, der bei diesem enormen Kaufpreis eigentlich Pflicht sein sollte. Der muß mit einem Extra-Throttle teuer dazugekauft werden. Im Praxistest hob sich der F-16 FLCS von den meisten Flugknüppeln durch die starken Rückstellkräfte ab. Das macht ihn auf Dauer anstrengend, dafür ist das Thrustmaster-Modell auch für Rennspiele erstaunlich gut geeignet. Für 40 Mark mehr gibt es übrigens den fast identischen F-22 Pro, der mit einer superstabilen Metallbasis aufwartet.

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	1,5

F-16 FLCS

Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45
Homepage:	http://www.thrustmaster.com

Pro	Kontra
• sehr exakter Stick • überraschend vielseitig • sehr gut verarbeitet	• fehlendes Throttle • sehr teuer

Fazit: High-End-Stick, der ohne Throttle nur leicht hinter den CH zurückfällt.

GameStar Gesamtnote: 2,0

über 100 Mark

Gravis Firebird 2



Am wohlgeformten Griff des Firebird 2 befinden sich vier Buttons und ein Coolie-Hat, auf der riesigen Basisplatte fanden leichtgängige Gas- und Trimregler sowie nochmals neun wabblige Knöpfe Platz. Letztere sind völlig mißlungen: Viel zu klein und auf engem Raum gedrängt, lassen sie die Betätigung des richtigen Buttons zum Glücksspiel werden. Immerhin sind sie wie auch Hat und Throttles komfortabel programmierbar. Den Clou stellen vier Regler an der Unterseite des Gehäuses dar, mit denen Sie den Bewegungsspielraum des Sticks in sechs Stufen von »rund« auf »eckig« stellen können. Im Praxistest lieferte der Firebird 2 bei allen Genres ausgewogen gute, wenngleich keine überragenden Leistungen.

Ergonomie (20%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	2,0

Firebird 2

Hersteller: Gravis
Preis: ca. 120 Mark
Hotline: (0130) 01 06 54
Homepage: http://www.gravis.com

Pro	Kontra
• gut ausgestattet • wohlgeformter Griff • leicht programmierbar	• miserable Basistasten • etwas teuer

Fazit: Guter, reichhaltig ausgestatteter Allround-Stick mit leichten Ergonomie-Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Saitek X36F



Auch in der Top-Klasse ist Aufsteiger Saitek vertreten. Der X36F greift die arrivierte CH- und Thrustmaster-Konkurrenz an und überrascht mit einigen interessanten Detaillösungen. So ist an der Griffbasis ein Shiftschalter angebracht, wodurch der Stick doppelt mit Funktionen belegt werden kann. Das geschieht mittels der komfortablen Programmier-Software, die zu den besseren ihrer Art gehört. Eine Marotte hat Saitek leider vom Konkurrenten Thrustmaster übernommen: Dem X36F fehlt ebenfalls ein Gashebel. Das entsprechende Throttle kostet einzeln 150 Mark oder im Paket mit dem Stick 100 Mark Aufpreis. Im Praxistest gab es keine Beanstandungen; der X36F gehört eindeutig zu den besten Knüppeln seiner Zunft.

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	2,0

X36F

Hersteller: Saitek
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (089) 54 61 27 10
Homepage: http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• leicht programmierbar • exakter Stick • gut verarbeitet	• kein Throttle • Knöpfe teilweise schlecht plaziert

Fazit: Der X36F erbringt gute Leistungen, reicht aber nicht ganz an die Top-Knüppel heran.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Logitech Wingman Warrior



Ein interessantes Gerät schickt Logitech ins Rennen: Der Wingman Warrior ist vornehmlich für 3D-Actionspiele gedacht. Dazu befindet sich links neben dem Stick ein extrem leichtgängiges Drehrad, mit dem sich der Held blitzschnell um die eigene Achse drehen kann. Diese Idee funktioniert passabel; an die gewohnte Maus-Tatstursteuerung reicht aber auch die Warrior-Lösung nicht heran. Da der Warrior darüber hinaus mit Gasrädchen und Coolie-Hat ausgestattet ist, fühlt er sich in den meisten anderen Genres ebenfalls wohl. Seine besonderen Merkmale: Ein ergonomischer Griff, mit dem exaktes Steuern möglich ist, aber auch mäßige Feuerknöpfe und eine furchtbar quietschende Gummimanschette an der Stickbasis. MG

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	2,5

Wingman Warrior

Hersteller: Logitech
Preis: ca. 170 Mark
Hotline: (069) 92 03 21 66
Homepage: http://www.logitech.ch

Pro	Kontra
• ergonomischer Griff • solide Verarbeitung • optimiert für 3D-Spiele	• schlechte Feuerknöpfe • quietschende Stickbasis

Fazit: Für 3D-Action ausgelegtes Modell, das auch bei anderen Spielen eine gute Figur macht.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Top-Qualität ab 40 Mark

Die besten Game

Gamepads prägten das Bild der Videospiele-Kids mit Wunder-Reflexen: Pads kommen meist dann zum Einsatz, wenn Reaktion und Schnelligkeit zählen.

Eigentlich stammen die Gamepads ja aus der Konsolenwelt. Auf dem PC waren sie lange Zeit überflüssig, da Genres wie Prügelspiele, Sport und Jump-and-run früher nur sehr selten auf den damaligen Rechenknechten zu finden waren. Vor gut fünf Jahren brachte Gravis dann ihr berühmtes Gamepad auf den Markt, das in der Spielergemeinde einschlug wie eine Bombe. Inzwischen wird der Begriff »Gamepad« gar für die ganze Gerätegattung verwendet. Mit dem steigenden Aufkommen Padtauglicher Software nahm die Konkurrenz zu, und heute ist das Angebot fast ähnlich groß wie bei den Joysticks.

Pad Religion

Waren sich Gamepads noch vor wenigen Jahren alle recht ähnlich, so gibt es inzwischen Modelle für jeden Geschmack und Verwendungszweck. Deshalb sollten Sie sich schon vor dem Kauf im Klaren sein, für was Sie das Gamepad hauptsächlich einsetzen wollen. Denn die Palette reicht von der reinen Arcademaschine bis hin zur eierlegenden Wollmilchsau, die selbst vor Flugsimulationen nicht zurückschreckt. Die Preise sind dementsprechend breit gefächert. So kostet das teuerste unserer Top 5 fast dreimal so viel wie das günstigste.

MS Sidewinder Pad



Auf Anhieb sticht beim Sidewinder Game-Pad das stark gewölbte Steuerkreuz ins Auge, das dem Daumen festen Halt gibt und insgesamt unter den Gamepads führend ist. Das mit insgesamt acht Feuerknöpfen und drei Spezialbuttons ausgestattete Gerät überzeugt in allen Bereichen und weist nur kleinere Schwächen auf. So ist die obere Knopfreihe ein bißchen klein ausgefallen. Ansonsten hat uns das Sidewinder rundum gefallen. Es können bis zu vier Sidewinder-Pads gekoppelt werden. Damit sind Vierspieler-Partien an einem Rechner ein Genuß, da allen die volle Anzahl an Knöpfen und Achsen zur Verfügung steht. Klarer Fall: In der Summe seiner Qualitäten ist das Sidewinder speziell für Allrounder das beste Pad.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	1,5

Sidewinder Pad

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 70 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55
Homepage: http://www.microsoft.com

Pro	Kontra
• ergonomische Form • bis zu vier Pads koppelbar • gute Technik	• unter DOS wenig tauglich • Buttons teilweise zu klein

Fazit: Der Klassiker ist für Windows-95-Rechner das beste derzeitig erhältliche Gamepad.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Gravis Gamepad Pro



Das eng an das Playstation-Pad angelehnte Gehäuse des Gamepad Pro verzichtet auf jegliche Sperenzchen und wirkt im Vergleich zum Xterminator-Bruder vergleichsweise altbacken. Die Ausstattung ist guter Durchschnitt. Es läßt sich noch ein zweites Pad gleicher Bauart durchschleifen, dem dann ebenfalls der komplette Funktionsumfang zur Verfügung steht. Ragt das Gamepad Pro optisch kaum aus der Masse heraus, so ändert sich der Eindruck nach dem ersten Einstöpseln schlagartig: Die Spielbarkeit ist geradezu perfekt, Steuerkreuz und Buttons reagieren wunderbar spontan und präzise auf die Eingaben des Spielers. Besondere Domäne des Gravis' sind die klassischen Gampad-Genres: Geschicklichkeit, Sport und Prügelspiele.

Ergonomie (20%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	1,0

Gamepad Pro

Hersteller: Gravis
Preis: ca. 60 Mark
Hotline: (0130) 81 06 54
Homepage: http://www.gravis.com

Pro	Kontra
• hervorragende Praxistauglichkeit • exaktes Steuerkreuz • 2. Pad anschließbar	• Gehäuse zu klein • Ergonomie könnte besser sein

Fazit: Für anspruchsvolle Profispieler ist das bewährte Gamepad Pro die erste Wahl.

GameStar Gesamtnote: 1,9

pads

Gravis Xterminator



Das solide verarbeitete und sehr gut in der Hand liegende Gravis Xterminator ist geradezu luxuriös ausgestattet: Neben acht Feuerknöpfen fanden sowohl ein digitales Steuerkreuz als auch eine kleine Analogscheibe Platz. Sogar auf ein Throttle, einen Coolie-Hat und zwei analoge Trigger muß der Spieler nicht verzichten. Das digitale Steuerkreuz ist nur von durchschnittlicher Qualität und zudem etwas ungünstig plaziert. Ansonsten gibt es kaum Grund zur Klage. Das Xterminator wird mit einer umfangreichen Konfigurationssoftware ausgeliefert, die mit etwas Eingewöhnung gut bedienbar ist. Insgesamt lieferte das brandneue Gravis-Pad eine überzeugende, dem hohen Preis angemessene Leistung.

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistest (50%)	2,0

Xterminator

Hersteller: Gravis
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (0130) 81 06 54
Homepage: http://www.gravis.com

Pro	Kontra
• üppige Ausstattung • 2. Pad anschließbar • Analogkontrolle	• hoher Preis • mäßiges Steuerkreuz

Fazit: Gravis' neues Gamepad bietet eine enorme Funktionsfülle auf hohem technischen Niveau.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Saitek X6-32M



Das günstigste Pad in den Top 5 kommt von Saitek. Es orientiert sich an der Form des Playstation-Controllers, ist im Vergleich zum Gravis Gamepad Pro aber etwas größer und für die meisten Hände deshalb besser zu greifen. Außer acht individuell mit Dauerfeuer belegbaren Buttons weist das X6-32M nur wenig Besonderheiten auf. Eine davon ist das gut konturierte Steuerkreuz, das Mikroschalter verwendet. Dadurch arbeitet das Pad sehr exakt, ohne an die Glanzleistungen eines Sidewinder oder Gamepad Pro anknüpfen zu können. Das X6-32M funktioniert unter DOS wie Windows gleichermaßen problemlos. Wer sparen möchte, findet mit dem Saitek ein sehr gutes Allround-Pad zum Geldbeutel-freundlichen Preis.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	3,0
Praxistest (50%)	2,0

X6-32M

Hersteller: Saitek
Preis: ca. 40 Mark
Hotline: (089) 54 61 27 10
Homepage: http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• gutes Steuerkreuz • solide Verarbeitung • preiswert	• keine Programmierfunktionen • sinnlose Turboschalter

Fazit: Bodenständiges Pad, das durchwegs gute Leistungen zum kleinen Preis liefert.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Interact 3D Progam Pad



Als drittes Modell im Bunde der Top-Pads kommt das in transparenten Kunststoff gehüllte Interact 3D Program Pad mit der Playstation-typischen Gehäuseform daher. Es paßt perfekt in mittelgroße Hände, allerdings rutschen bei längeren Sessions schweißnasse Finger leicht vom aalglatten Plastik ab. Wie der Name bereits andeutet, ist das Pad sehr leicht programmierbar, muß allerdings zusätzlich an den Tastaturport gehängt werden. Im Praxistest gefiel uns das Interact-Modell, ohne richtig zu begeistern. Die Feuerknöpfe sind seltsam angeordnet, Flipper und Steuerkreuz wirken etwas schwammig. Da sich das Gerät trotz der Mankos wacker schlug, reicht es letztendlich noch für den fünften Platz der Referenzliste. MG

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	2,5

3D Program Pad

Hersteller: Interact
Preis: ca. 60 Mark
Hotline: (04287) 12 51 13
Homepage: http://www.interact-europe.de

Pro	Kontra
• Ergonomische Form • originelle Optik • ordentliche Software	• zu glattes Plastik • Buttons nicht optimal angeordnet • billige Folienschalter

Fazit: Optisch auffälliges, ordentliches Gamepad, das jedoch keine Spitzenleistungen vollbringt.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Force Feedback im Überblick

Rückschlag

Noch sind die Force-Feedback-Zeiten mager, doch bis zum Jahresende soll der Durchbruch geschafft sein. Wir geben einen Ausblick auf zukünftige Modelle und unterstützte Software.



CH Force FX: Der erste FF-Joystick ist nur wenig beliebt.

Die Funktionsweise von Force-Feedback-Joysticks ist, zumindest theoretisch, vergleichsweise einfach. Über den Gameport bekommt der Joystick die Info zugesendet, daß von den Entwicklern für eine bestimmte Aktion (zum Beispiel das Abfeuern eines Maschinengewehrs) ein bestimmter Effekt einprogrammiert wurde. Entweder ist dieser Effekt in einem Mikrochip des Joysticks fertig abgelegt, oder der Stick erhält einfach die Anweisung »Bewege dich 50 mal blitzschnell jeweils ein kurzes Stückchen vor und zurück«. Über kleine Elektromotoren, die direkt mit dem Griff verbunden sind, werden die Befehle dann schnellstmöglich in die Tat umgesetzt.



Microsoft Sidewinder FF Pro: Bislang der einzig vernünftig funktionierende Force-Feedback-Stick.

Die Klassiker

Obwohl seit knapp einem Jahr am Markt, ist das Angebot an Joysticks mit Force-Feedback-Technik bislang sehr übersichtlich: Zu den beiden Pionieren CH Force FX und Microsoft Force Feedback Pro kam bis heute gerade mal das Ultimate Performer Wheel von SC&T dazu, das aber in Deutschland nur schwer als Import erhältlich ist. Sowohl der CH Force FX als auch Microsofts Force Feedback Pro wurden bereits im GameStar 10/97 getestet, deshalb nur noch mal eine kleine Zusammenfassung.

Der Force FX beruht auf I-Force-Technik der ersten Generation von Immersion. Diese setzt nicht auf DirectX 5 auf, sondern muß vom jeweiligen Programm direkt angesprochen werden. Da die Rütteltechnik des Force FX bescheiden ausfällt (schwache Wirkung, nur wenige Effekte), sind kaum Spiele mit I-Force-Unterstützung lieferbar. Microsofts Force-Feedback-Technologie kann dagegen auf 32 fest im ROM gespeicherte, abwechslungsreiche und größtenteils gut gelungene Effekte zurückgreifen. Dank Einbindung in DirectX ist die Liste unterstützter Software schon sehr groß.

Die Newcomer

Auf der E3 Ende Mai in Atlanta wird die Anzahl der FF-Neuvorstellungen beachtlich sein. Allen voran Microsoft, die ein Lenkrad mit dem ellenlangen Arbeitstitel »Sidewinder Force Feedback Wheel« erstmals der breiten Öffentlichkeit zeigen will. Bei einer Vorabbesichtigung konnten wir uns schon mal von der sehr guten Qualität des Lenkrades überzeugen. Aufgrund des frühen Stadiums der Treiber-Software waren Force-Feedback-Titel allerdings kaum zum Laufen zu bringen; der erste Eindruck ist trotzdem recht vielversprechend.



Sieht schick aus: Das Actlabs/Anubis Force RS.

Als einziger Hersteller darf Saitek die Microsoft-Technik für ihr Lenkrad offiziell in Lizenz benutzen. Ein entsprechendes Modell soll ebenso wie ein FF-Joystick auf der E3 vorgestellt werden. Auf die zweite Generation der I-Force-Technik setzt dagegen Logitech, die sich mit zehn Prozent bei Immersion eingekauft hat. I-Force 2.0 ist voll DirectX-kompatibel und kann sich damit breiter Unterstützung sicher sein. Der Logitech-Stick hört auf den Namen Wingman Force und soll im dritten Quartal ´98 veröffentlicht werden.

Schon seit längerem schwirrt bei Thrustmaster die Ankündigung eines Force-Lenkrades durchs Internet. Auch hier soll auf der E3 zumindest ein Prototyp gezeigt werden, als Technik kommt wohl I-Force 2.0 zum Einsatz. Über FF-Joysticks von Thrustmaster ist bislang nichts bekannt. Bald erhältlich soll dagegen das schicke Force RS Wheel vom Hersteller Actlabs (in Deutschland von Anubis vertrieben) sein. Sehr ruhig in Sachen Force Feed-



Ultimate Performer: Das erste erhältliche FF-Lenkrad.


Baut auf neue I-Force-Technik: Der Logitech Wingman Force.

back ist es bei den beiden alteingesessenen Firmen Gravis und CH. Beiden werden Finanzschwierigkeiten nachgesagt, was mit ein Grund für die Zurückhaltung bei der aufwendigen FF-Technologie sein könnte.

Die Spiele-Unterstützung

Mit einem lachenden und einem weinenden Auge ist das momentane Angebot an Spielen mit FF-Unterstützung zu sehen. Rein quantitativ kann die Liste durchaus beeindrucken. Gerade in den Sparten Flugsimulation und Rennspiele kommt kaum noch ein neues Produkt ohne Schüttel-Support auf den Markt. Dies gilt aber nur für den Microsoft FF Pro; der CH Force FX, der aufgrund der I-Force-Technik erster Generation speziell angesprochen werden muß, ist nur selten in der Support-Tabelle zu finden.

In langen Sitzungen haben wir uns alle wichtigen Spiele genauer angesehen und auf die Qualität der FF-Unterstützung hin untersucht. Das Ergebnis ist enttäuschend. Meist fällt die Umsetzung sehr lieblos aus, oft hat man sich an die wenigen Standardeffekte schnell gewöhnt. Teilweise, wie zum Beispiel in Rennspielen, stört die FF-Technik dann sogar eher, da sie das Steuern ein wenig unpräziser macht. In vielen Fällen dürfte also bald Ernüchterung über den teuer erkauften Force-Feedback-Spaß einkehren. Allgemein ist zu erwarten, daß erstens Lenkräder wohl besser für realistisches FF-Feeling geeignet sind und zweitens die Hersteller sich in Zukunft – bei einer größeren Verbreitung entsprechender Modelle – mehr Gedanken über vernünftigen Support der vielversprechenden Technik machen. MG


Das Microsoft FF-Lenkrad soll der Qualität des Sidewinder Force Feedback in Nichts nachstehen.

Die wichtigsten FF-Spiele

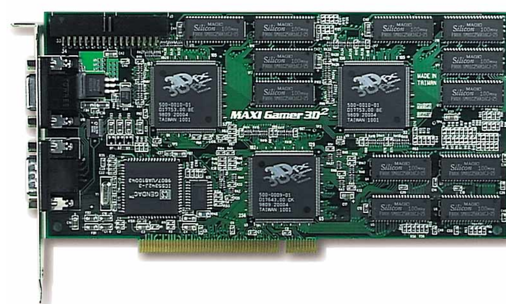
Spiel	Hersteller	FF-Unterstützung
Air Warrior 3	I-Magic	Befriedigend
Andretti Racing	Electronic Arts	Gut
Cart Precision Racing	Microsoft	Gut
Daytona USA Deluxe	Sega	Schwach
Descent 2	Interplay	Befriedigend
Die by the Sword	Interplay	Befriedigend
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	Gut
Flight Simulator 98	Microsoft	Schwach
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Mäßig
Formel 1 97	Psygnosis	Gut
Forsaken	Acclaim	Mäßig
G-Police	Psygnosis	Gut
Heavy Gear	Activision	Mäßig, mit Patch gut
Incoming	Rage	Befriedigend
Interstate '76	Activision	Gut
MDK	Interplay	Mäßig
Monster Truck Madness 2	Microsoft	Mäßig
Need for Speed 2 SE	Electronic Arts	Befriedigend
POD	Ubi Soft	Befriedigend
Red Baron 2	Sierra	Mäßig
Redline Racer	Ubi Soft	Gut
Shadows of the Empire	LucasArts	Schwach
Sub Culture	Ubi Soft	Mäßig
TOCA	Codemasters	Befriedigend
Trophy Bass Fishing	Sierra	Sehr gut
Ultimate Race Pro	Kalisto	Mäßig
Uprising	3DO	Befriedigend

Kommende FF-Spiele

Spiel	Hersteller
Aces: X-Fighters	Sierra
Castrol Honda Superbike	Intense Entertainment
Combat Flight Simulator	Microsoft
Conflict: Freespace	Interplay
Descent 3	Interplay
European Air War	Microprose
Extreme-G	Acclaim
Fighter Squadron	Activision
Golgotha Crack	DotCom
Hardwar	Gremlin
Heavy Gear 2	Activision
iA-10 Warthog	I-Magic
Interstate '82	Activision
Jane´s Israeli Air Force	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
Moto Racer 2	Delphine
Nice 2	Synetic
Need for Speed 3	Electronic Arts
Return Fire 2	MGM
Speårhead	Zombie
Spitfire	Microsoft
Star Control 4	Accolade
Starsiege	Sierra
Team Apache	Mindscape
Total Air War	DID
Urban Assault	Microsoft
X-Fire	SirTech

3D-Zusatzkarte

Gi Maxi Gamer 3D 2



Vier Varianten bringt Guillemot von der Maxi Gamer 3D 2 mit Voodoo-2-Chipsatz insgesamt auf den Markt: Eine mit 8 MByte RAM und eine mit 12 MByte, jeweils wahlweise samt Spielebundle, das Incoming (OEM-Version) und F1 Racing Simulation umfaßt. Zum Test hatten wir das 12-MByte-Modell, das fast identisch zur entsprechenden Creative 3D Blaster ist. Sowohl Hardware-Design als auch Treiber entsprechen den Referenzen von 3Dfx, außer ein paar Logoänderungen hat Guillemot nicht viel daran getan. Das muß aber kein Nachteil sein, wie die Meßwerte zeigen. Die Maxi Gamer 3D 2 reiht sich brav in die Folge ihrer Konkurrenten ein; meist bewegten sich die Unterschiede im Zehntel-Frame-Bereich.

Die Ausstattung ist komplett: Neben einem brauchbaren Handbuch und dem SLI-Kabel findet sich in der Packung noch ein Loopthrough-Kabel, das zu den besseren seiner Art gehört und bis zu einer Auflösung von 1280 mal 1024 Punkten keine spürbare Verschlechterung der Bildqualität nach sich zieht. MG

Benchmark-Ergebnisse

	P200 MMX	PII-333
GameStar (D3D):		
640x480:	25,6 fps	55,0 fps
800x600:	24,9 fps	50,6 fps
Turok (Glide, D3D):		
640x480 (Glide):	46,1 fps	127,0 fps
800x600 (D3D):	32,5 fps	67,1 fps
Quake 2 (OpenGL):		
640x480:	36,8 fps	66,8 fps
800x600:	36,2 fps	47,6 fps
3D-Features:	sehr gut	sehr gut
2D-Bildqualität:	gut	gut

Maxi Gamer 3D 2

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 600/630 Mark (ohne/mit Spiele)
Hotline: (0211) 338 00 33
Homepage: http://www.guillemot.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • 12 MByte RAM • komplette Ausstattung	• mäßiges Kontrollpanel • hoher Preis

Fazit: Überzeugendes Voodoo-2-Paket aus Leistung, Ausstattung und 2D-Bildqualität.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

SPEICHER

Ich will mir demnächst ein neues Pentium-II-System anschaffen, werde aber durch einige Anzeigen verwirrt. Braucht man für ein BX-Board wirklich die neuen PC-100-SDRAMs, oder kann ich auch die »normalen«, deutlich billigeren SDRAM-Chips verwenden? Florian Valentin

GameStar: Normale SDRAMs mit 10ns Zugriffszeit schaffen mit Müh und Not die 100 MHz eines BX-Boards. Allerdings nur dann, wenn nicht mehr als ein Modul in den Speicherbänken steckt. Für zwei Module braucht es auf jeden Fall PC-100-SDRAM mit 8ns, bei drei Modulen gar sündteures 6ns-RAM.

JOYSTICKS

Ich habe ein Problem mit meinem Gravis Gamepad Pro. Das Pad hat ja ein Y-Kabel mitgeliefert, doch wenn ich ein zweites, normales Gravis Gamepad daran anschließe, kann ich sie nur noch als 2-Achsen/2-Tasten-Joysticks benutzen. Fabian Stanke

GameStar: Gameports unterstützen normalerweise nur bis zu vier Achsen und vier Knöpfe. Das Gamepad Pro kann jedoch bis zu zehn Knöpfe benutzen, indem entweder dessen spezieller Grip-Modus vom Spiel direkt unterstützt wird, oder das Pad per Software die Tastatur emuliert. Sie können dann sogar ein zweites Gamepad Pro anschließen und haben bei beiden den vollen Funktionsumfang zur Verfügung. Andernfalls müssen Sie sich tatsächlich mit jeweils zwei Knöpfen begnügen.

JOYSTICKS

Als Linkshänder frage ich mich immer wieder, warum es Joysticks nur für Rechtshänder gibt. Ich kann mich weder auf rechts umgewöhnen (zu ungeschickt) noch die Sticks mit links (wegen der Form nicht möglich) bedienen. Michael Flügge

GameStar: Der Grund ist, daß es sich bei einem Linkshänderanteil von circa 10 Prozent einfach nicht lohnt, spezielle Joysticks zu bauen. Entweder würden sie aufgrund des Mehraufwands (zusätzliche Produktionsanlagen) teurer, oder die Firmen müßten Verluste in Kauf nehmen. Außerdem scheinen sich viele Linkshänder gut umgewöhnen zu können, so daß es relativ wenige Beschwerden gibt. Guillemot versucht übrigens, mit dem Jet Leader 3D einen anderen Weg zu gehen: Der Stick ist streng symmetrisch aufgebaut, dadurch aber leider für Links- und Rechtshänder gleichermaßen schlecht zu bedienen.



Der Guillemot Jet Rider 3D ist symmetrisch designt und damit auch für Linkshänder tauglich.

3D-KARTEN

Vor kurzem habe ich mir eine 3Dfx-Karte zugelegt. Da der Verkäufer meinte, eine 2D-Karte mit mindestens 2 MByte Speicher sei dafür Voraussetzung, habe ich mir gleich noch eine Spea Mercury mit S3-Vision968-Chipsatz zugelegt. Installieren konnte ich alles problemlos, nur 3Dfx-Spiele bekomme ich nicht zum Laufen. Stephan Eigendorf

GameStar: Da haben Sie gleich doppeltes Pech gehabt: 3Dfx-Karten sind normalerweise sehr anspruchslos, was die installierte 2D/3D-Grafikkarte angeht. Da Voodoo-Boards einen eigenen Framebuffer haben, ist es ihnen egal, ob die zweite Karte 8 oder nur 1 MByte Bildspeicher vorweisen kann. Ihr Händler hat Ihnen also eine falsche Auskunft gegeben – und dann auch noch den einzigen Chip verkauft, mit dem 3Dfx-Boards aufgrund des gleichen Speicheradreß-Bereiches tatsächlich Probleme haben. Ein Patch für S3-868/968-Modelle ist aber unter www.3dfx.com verfügbar. Übrigens ist es Voodoo-Boards auch völlig egal, ob die zweite Karte ein AGP-oder PCI-Modell ist.

AUDIO-CDS

Ich möchte mir demnächst einen CD-Brenner zulegen. Kann ich diesen eigentlich zusätzlich mit einem zweiten Audio-Anschluß meiner Soundkarte verbinden? Kurt Becker

GameStar: Bei den momentan im Handel befindlichen Soundkarten ist das in den allermeisten Fällen nicht möglich. Sie besitzen oft zwei oder mehrere CD-Audio-Anschlüsse, die aber nicht gegenseitig entkoppelt sind. Dadurch ist nur einer gleichzeitig benutzbar. Da zwei CD-Laufwerke in einem System keine Seltenheit mehr darstellen, werden aber viele neue Soundkarten darauf Rücksicht nehmen und zwei unabhängig voneinander benutzbare Audio-Anschlüsse bieten.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 7/98

3D-Kombikarten


Viel Leistung zum günstigen Preis: Diamond Viper V330

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Diamond Viper V330	1,6	250 Mark	10/97	(08151) 26 63 30	sehr schnell, günstiger Preis
2	Elsa Victory Erazor	1,6	320 Mark	10/97	(0241) 606 51 12	Riva-128-Board für Videofans
3	STB Velocity 128	1,6	290 Mark	02/98	+33 (140) 36 67 17	sehr schnell, TV-Ausgang
4	Miro Magic Premium	1,6	330 Mark	02/98	(01805) 22 54 50	Riva-Board auf Basis der Asus 3Dexplorer
5	Hercules Thriller 3D	1,9	350 Mark	04/98	(089) 89 89 05 73	schnell, hervorragende 3D-Qualität
Preistip	Ati 3D Charger	2,8	120 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten


3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,3	650 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Diamond Monster 3D 2	1,4	460 Mark	6/98	(08151) 266330	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 520 Mark
3	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	600 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
4	Typhoon 3D Max 2	1,5	500 Mark	6/98	(06897) 90 88 15	gutes Loop-Kabel, Referenz-Treiber
5	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	600 Mark	NEU	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
Preistip	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	250 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	schnelle Voodoo-1-Karte, günstiger Preis

Soundkarten


Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Terratec EWS 64 S	1,6	370 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
3	Ensoniq Audio PCI	1,6	150 Mark	11/97	(06074) 891 50	super Preis-Leistungs-Verhältnis
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip	Soundblaster 16 PnP	2,7	90 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke


In allen Disziplinen Bestnoten: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	180 Mark	04/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Teac CD-532 (32fach)	1,6	170 Mark	03/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	180 Mark	03/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
4	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	150 Mark	03/98	(02154) 91 33 59	schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
5	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,7	150 Mark	03/98	(0180) 512 12 13	preiswert, gute Vibrationsdämpfung
Preistip	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	80 Mark	–	(01805) 21 25 30	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner


Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	890 Mark	03/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	03/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	890 Mark	03/98	(04101) 30 33 13	bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	560 Mark	03/98	(01805) 21 25 30	gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	04/98	(0511) 358 02 21	sehr günstiger CD-RW-Brenner
Preistip	Sony CSP-928E	2,8	500 Mark	–	(02389) 95 10 47	ordentlicher ATAPI-Brenner

Freuen darf sich diesen Monat vor allem, wer mit einer neuen Grafikkarte liebäugelt: Die meisten Modelle gaben deutlich im Preis nach. Mit dem Erscheinen von neuen Highend-Karten mit Matrox-G200-, PowerVR2- und Riva-ZX-Chips wird sich der Trend noch weiter fortsetzen.

17-Zoll-Monitore


Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.400 Mark	–	(0180) 512 12 13	exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.650 Mark	03/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	(02153) 73 34 00	gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.350 Mark	–	(0241) 606 51 12	guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.150 Mark	11/97	(089) 900 05 00	niedriger Preis, gute Qualität
Preistip	Acer Acerview 76e	2,6	850 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

Modems/ISDN-Adapter


Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	05/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	300 Mark	05/98	(0241) 606 51 12	bestes 56k-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	05/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	210 Mark	05/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	US Robotics Sportster Flash	2,0	300 Mark	05/98	(01805) 67 15 30	gutes Allround-56K-Modem
Preistip	Pearl V.34-3314	2,7	140 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem

Gamepads


Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	NEU	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	NEU	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	100 Mark	NEU	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-31 M	2,3	40 Mark	NEU	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	NEU	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
Preistip	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark


Für jedes Genre geeignet: Microsoft SideWinder Precision Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder PP	1,7	100 Mark	NEU	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
2	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	NEU	(06021) 84 06 53	sehr gute Technik zum günstigen Preis
3	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	NEU	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
4	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	NEU	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
5	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	NEU	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
Preistip	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	–	(0130) 810654	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark


Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,8	250 Mark	NEU	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	NEU	(02732) 79 81 45	Original F-16-Design, sehr präzise
3	Gravis Firebird 2	2,2	120 Mark	NEU	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung
4	Saitek X36F	2,2	200 Mark	NEU	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Knüppel
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(0271) 488 94 30	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Acclaim Entertainment GmbH	43, 49, 63	54, 55, 27	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
AGFA Koeln	27	57	0221/57170	0221/5717248	http://www.agfahome.com
Alternate Computervers.	14/15, 12/13	46	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
API Computerhandels GmbH	72	52	0241/9170400	0241/9170800	http://www.api.de
ARI DATA CD GmbH	163, 165	31	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
Bomico GmbH	79	50	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Bundesverb. d. dt. Volks- u. Raiffeisenbanken	U2		0228/5090	0228/509201	http://www.vrnet.de
Call & Play	175	20	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	95	51	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	107	53	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Codemasters	113	21	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
Compustore	237	25	08807/310	08807/8953	compust@t-online.de
ComputerProfis GmbH	157, 159	12	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Computerwoche	168		–	–	keine Angabe
Conitec GmbH	235	29	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Cross Computersystems GmbH	173	40	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	45, 53, 77	38, 37, 36	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Davilex Software	69	1	0130/817658	0130/817653	http://www.davilex.com
Dell Computer GmbH	57	4	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Electronic Arts Germany	101	2	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	17	8	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	34/35, 8/9	45, 44	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	229	33	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Heise GmbH Verlag	178	56	0511/53520	0511/5352151	http://www.heise.de
Interactive Magic	99	41	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	81	23	0190/880099	–	keine Angabe
Magic Line	237	22	030/49998606	030/4911785	http://www.magic-line.de
Magix Software München	108	11	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	U4	10	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	19	18	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	31	7	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	55, 47	42, 30	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Mindscape	103, 117	6, 24	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
Mixcomputervers.	88/89	47	06403/702870	06043/702880	keine Angabe
MLC Hard- & Software	122	5	02841/94260	02841/942623	keine Angabe
Multimedia Soft	199		02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	118	13	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	227	16	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	201		–	–	keine Angabe
Psygnosis Deutschland GmbH	105	28	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Publix Computer GmbH	38/39	26	0641/9744710	0641/9744720	publix-computer.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	225	14	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	21	35	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Symantec Deutschland GmbH	93	58	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
Teac Deutschland	82	34	–	0611/715892	http://www.teac.de
Virgin	23	48	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Virtualx-citement Software Entertainment	U3	3	0208/450190	0208/4501966	info@vxsoftware.de
Waibel Systeme	96	59	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	233	17	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	160	15	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

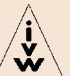
Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps); Trainees: Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion),
Christian Ludt (Schlußredaktion)
Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz
Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design
Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller
Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)
Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)
International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.
Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.
USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97.
Taiwan: IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts und Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer
Telefon: 0 89/3 60 86-0



Verkaufte Auflage (IVW Q 1/98) 200.678
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte

Lara-peinlich-Mania

Eine Million Croft-Fans können nicht irren. Vor allem aber repräsentieren sie ca. 100.000.000 Mark monatliches Taschengeldvolumen, und wer würde da nicht gerne dranwollen? Also schießen vor allem im Internet die Lara-dies- und Croft-jenes-Aktionen wie Schwammerl aus dem Hype-Humus. Lara-lookalike-Contests, Lara-Croft-nude-Pics und -Patches, spezielle »jetzt-OHNE-nude-Pics«-Homepages, Tomb-Raider-3-Spekulations-Boards. Uralte »100% free«-Porno-Sites, die über Adult-Check Kohle abzocken, schmücken sich plötzlich mit dem Zusatz »Lara Croft« irgendwo im Seitenvorspann – obwohl sich in ihrem Perverso-Mix selbstredend nichts findet, was auch nur ansatzweise mit Tomb Raider zu tun hätte. Besorgte Sysops rufen ihre User dazu auf, Eidos und Paramount mailzubomben, weil irgendwelche Wichtigtuer im Web wissen wollen, daß neuerdings Anna Nicole Smith auf der Besetzungsliste für den TR-Spielfilm stünde. Aber was soll's, seien wir froh, daß Oddworld kein solcher Erfolg beschieden war – sonst würden uns auf Schritt und Tritt Abe-Doppelgänger verfolgen! CG



Naja, eine Wasserwumme würde auch aus Anna Nicole Smith keine Lara machen.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Die virtuelle Nußecke



Neulich, in der Stehkneipe an der Ecke:

Haste ma'ne schnelle Mark, ey?

Nee du, mach dir doch einfach selber eine.

Ja, Mann, würd ich ja. Aber wie denn, menno?

Is' doch ganz einfach, du Pfeife. Nimm einfach 'n völlig grottenschlechtes Programm, wo die Lizenz fast nix kostet. Dann tu' irgendwelche Freeware »kostenlos« mit auf die CD, die den Müll angeblich um tolle Funktionen erweitert. Die muß nich' wirklich funktionieren, Hauptsache, du hast 'n Directory mehr. Nu' such dir irgend'nen aktuellen Hype, damit du den ganzen Schrott ordentlich vermarkten kannst. Dann mußte nur noch 'ne bunte Schachtel designen, und fertig.



Hmm, das klingt nich' schlecht, aber was nehm ich 'n da?

Mann, Du hast aber auch gar keine Ideen, was? Laß ma' nachdenken... (aus der Jukebox tönt gerade »Piep, Piep, Piep...«)

Naja, das isses doch schon: Guildo Horn! Der mobilisiert die Massen, wirste sehn.

Hey, klasse. Aber was paßt 'n da für 'n Programm zu?

Möönsch, is' doch klar wie dicke Tinte: 'n Karaoke-Programm, doch wohl logo.

Klar, Mann. Daß ich da nich' selber... Also danke für den Tip. Ich muß gleich ma' los. Das mach ich glatt. Ich weiß auch schon 'nen Titel: **Sing mit dem Meister!**

Im nächsten GameStar



Wenn der Juli nur halb so heiß wird wie der nächste GameStar, sollten Sie schon mal Ihren Eiswürfelvorrat überprüfen.

GameStar 8/98 erscheint am Mittwoch, dem 1. Juli

Conflict: Freespace

Im All kracht's wieder gewaltig: Das Weltraumspiel **Freespace** tritt gegen die Genre-Highlights **Wing Commander Prophecy** und **TIE Fighter** an – und könnte beide Konkurrenten ins interplanetare Abseits stellen. Rasante Action, schnelle Grafik und intelligente Missions-Strukturen zeichnen Interplays Rakete aus. Bei unseren ersten Proberunden hat uns das realistische Fluggefühl fast aus dem Sitz gehauen.

MechCommander

Microprose schickt die Original-Mechs aus dem **Battletech**-Universum auf Echtzeit-Schlachtfelder. Als Kommandant einer Mechlanze sind Sie mittendrin. Im nächsten Heft erfahren Sie, ob die High-tech-Roboter aus **Mechwarrior 2** auch die Echtzeit-Strategie erobern können.



Final Fantasy 7

Von der Konsole zum PC: Mit Spannung erwarten wir die PC-Umsetzung des Rollenspiel-Epos **Final Fantasy 7**. Das läßt mit seinem kunterbunten Japano-Look, ungeheuer vielen Schauplätzen und einem riesigen Waffen- und Zauberspruch-Arsenal Spielerherzen höherschlagen.



Dune 2000

Der Vater der Echtzeit-Strategie unterzieht sich momentan einer Frischzellenkur. Westwood bringt den Klassiker neu heraus: Grafik, Interface und Missionen werden komplett überarbeitet. Mit etwas Glück können wir den Kampf ums Spice nächsten Monat aufnehmen.



19-Zoll-Monitore



Sie sind die Aufsteiger unter den Monitoren: 19-Zöller bieten viel Bild fürs Geld. Wir sagen Ihnen, bei welchen Modellen Sie einen Blick riskieren können – und bei welchen nicht.

Tips & Tricks

... sind unsere Spezialität. Neben weiteren Kniffen für **StarCraft** bringen wir Lösungen zu **Unreal** und **Commandos**, sowie viele Cheat-Codes und Kurztips.



GameStar CD-ROM

Auf unsere CD packen wir im nächsten Monat wieder massig spielbare **Demos**, spannende **Spiele-Videos** und die 11. Folge von **Raumschiff GameStar**. Dazu als Service für Sie viele **Treiber**, **Patches** und **Tools**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.